MEGAZIN

Letnik 3, številka 3
Marec 1995, cena 250 tolarjev



Dark Forces

B. C. Racers
Woodruff
ATR

Sejem CeBIT '95

Multimedijski računalniki
Hardver: TrackMan Vista, Phoenix, Canvas
CD-ROMi: Enciklopedije

POVEČAN 68 OBSEG

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Uvodnik **Boštjan Truha**

Žajfasta opera na Informatiki 95?

Dogajanje okrog sejma Informatika 95 je precej popestrilo pomladanski utrip v računalniških in gospodarskih krogih naše deželice, kjer vlada edina in ena sama filozofija – najsrečnejši sem, ko sosedu propade večmilijonski projekt, še posebej, če sem k temu pripomogel tudi sam.

Gre seveda za razvpito bojkotiranje sejma najmanj tridesetih (največjih) slovenskih računalniških podjetij, obnašanje obeh strani (torej Ljubljanskega sejma in skupine računalniških podjetij) pa meji na cenene scenaristične prijeme žajfastih oper, kjer se neokusno prepletajo posel in osebne zamere. Doživeli smo nekaj tiskovnih konferenc, cel zaboj sporočil za javnost, ure in ure telefonskih pogovorov o tem, kako bo sejem neokrnjen in ga bo obiskalo več ljudi kot lani ter kako bo sejem odpadel (propadel?) in ga bo zamenjala večja prireditev v BTC Ljubljana. Kakšna je resnica pa smo te dni videli sami. Jasno je, da vsakogar zanima, komu takšen način dela koristi in ali se za gospodarsko vejo, kjer živi več kot petsto računalniških podjetij, takšno obnašanje spodobi. Odgovor seveda pričakujemo z obeh strani.

Sicer pa smo vam v tej številki pripravili obilico novosti. Poleg povečanega obsega in boljšega papirja vam za isto ceno ponujamo še Megazinov primerjalni cenik računalniške opreme. Namenjen je vsem, ki se jim ne ljubi klicariti podjetij, izpolnjevati informacijskih kartic, preračunavati valut in zapraviti mesece dragocenega časa ob iskanju najugodnejše cene. Primerjalni cenik bo od zdaj redna priloga Megazina, v njem pa bodo cene stare največ 15 dni.

Novosti pa še ni konec. Spremenili smo namreč podobo resnega dela revije in ga razširili za štiri strani. Članki so zdaj razvrščeni v rubrike Novice, CD-ROM, Hardver, Softver in Drobiž. S takšno organizacijo smo omogočili objavo več prispevkov hkrati, pa s podkazalom ob glavi rubrike povečali preglednost revije. Vsakršne pripombe na naš poseg so seveda dobrodošle. Le tako nam bo uspelo sestaviti revijo po vaši želji!

B. Truha

Seznam oglaševalcev v Megazinu

Hardver | Softver | Oboje

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik
Boštjan Troha

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Cokl
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

DTP in oblikovalec

Marketing
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21
Tomaž Zajc
tel. (061) 131 44 00

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993, št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

KAZALO

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

IGRA MESECA

Zakaj za igro meseca Dark Forces in ne npr. lonček kavnega jogurta ali malce paranoičen likalnik, ki mu je policija zaprla starše?
Eh, nimam pojma, mogoče bo pa naslednji mesec ubogemu jogurtu le uspelo. Do takrat pa se zadovoljimo z odlično igralnostjo, dodelanostjo stopenj, digitaliziranimi zvočnimi učinki, tropom novih orožij, bla, bla ...



OPISI IGER

REŠITVE

RESNI DEL

PRIMOŽ ŠKERL

ZIMSKI CES

Accolade

Firma ki je pred leti slovela po odličnih avtomobilskih simulacijah Test Drive je pred kratkim kupila neka glasbeno založniška hiša. Accoladovci naj bi novemu lastniku pomagali izdelovati multimedijske CD-je ves softverski del (tudi napovedani **Star Control III**) pa je šel na led za nedoločen čas.

Activision

Tudi aktivni vizionarji so se ob pomanjkanju novih idej obrnili nazaj v preteklost in iz naftalina potegnili množico odličnih arkad katere so igrale še stare mame na atarijevih konzolah paket za Okna pa poimenovali **Atari 2600 Action Pack** CD že imamo na uredništvu in se ugotavljamo ali je 15 let stare igre sploh vredno objaviti. Nadaljevanje bo dobila tudi pustolovska tetralogija Zork ki se bo s tem prelevila v pentalogijo novemu članu pa bo ime **Zork: Nemesis**. Grafika bo preračunana spremljava orkestralna vsebina pa neznana. Z malenkostno zamudo dveh let in pol bo v domove sredi poletja prilomastil tudi **Mechwarrior 2** simulacija bojnega robota. Omenjeno je sicer letošnje poletje vendar se nikoli ne ve. Facelifting bo doživela še ena avantura. **Planetfall: Floyd's Next Thing**. Kot robotek Floyd se boste sprehajali po preračunanih grafikah pokrajin in čvekali z digitaliziranimi liki. Baje naj bi Floydu na svet pomagalo tudi nekaj ljudi ki so včasih delali nadaljevanko Star Trek: The Next Generation. Pomladila naj bi se tudi odlična starodavna igra s ploščicami Shanghai ki naj bi v novi verziji **Shanghai: Great Moments** imel lepo grafiko več različnih setov ploščic in zahibtne finte. S Segiuih konzol bo prišla **Pitfall: The Mayan Convection** ki je očitna ar-



kada v stilu Manic Minerja le da se dogaja v pragozdu. Še nekaj za mislece v **Santa Fe Mysteries** bo treba uporabiti vaš nos za zločine pri igranju detektiva.

American Laser Games

Očitno gredo pri sosedih "čez lužo" v prodajo mi selno zelo naporne arkade tipa kdor prvi ustreli ta preživi. ALG je zaslovela z obema Mad Dog McCreejema in bo tudi v prihodnje nadaljevala s tradicijo. **The Last Bounty Hunter** bo sodobnica Divjega Zahoda kjer bo treba za zajahe (ali pa šest pedi globoko) spraviti desperadose kalibra "Hepi Harry", "El Loco" in "Cactus Kid". Za svež veter (no ja, čas je modernejši štorija pa ista) bo poskrbela **Drug Wars** kjer se bori



te proti tihotapcem mamil na ameriških mejah. Obe igri naj bi izšli v času "Vročice poletne noči".

Bethesda Softworks

Prvemu delu dinastije Elder Scrolls Arena naj bi se v kratkem priključil še drugi del **The Elder Scrolls 2 – Daggerfall** katerega se drži slab glas o zamujanju na sestanke. Že večkrat napovedano pa spet prestavljeno nadaljevanje naj bi se znašlo na policah trgovin do maja (letos!). Drugi projekt tudi nadaljevanka pa je **The Terminator – Future Shock**. Kot v Terminator Rampagu boste divjali po podzemnem kompleksu in reševali 40 nalog. Avtorji obljubljajo odpravo mrtvih kotov ki so grenili življenje prvim ter raznatorčkom nasprotnikov vozni park pa bo obogaten s plejado letečega in motoriziranega "kanonfutra". Čas prihoda kmalu.

Domark

Če ste si zaželeli stopiti kamor se ni stopila človeška noga pa čeprav le po hodnikih vesoljske ladje bo **Absolute Zero** prava stvar za vas. Zvezdnoosteznička ideja sto mišij in srbeči prsti na sprožilcu bodo morali še dokazati, da so vredni obstoja. Z nogami bolje gosenicami v blatu pa nadaljuje **Tank Commander** kjer bo vloga poveljnika tanka vaša. Igrali boste lahko v vseh svetovnih kriznih žariščih z najmodernejšo morilsko tehniko kar je človeštvo premore. Ta vzgojna igra bo na voljo aprila. Mešanica med politologijo in izsiljevanjem (vedno sem mislil da je to eno in isto) pa bo **The Orion Conspiracy**. V SVGA boste podkupovali vlade in ogromne korporacije ostalo pa bo jasno po izidu aprila.

Empire

S postkomunistično igro **Red Ghost** bo hladni vojni zadan še poslednji udarec. Razkrinkati bo potrebno ekstra turbo super tajno organizacijo Rdeči Duh ki že 75 let poizkuša destabilizirati zahodni režim. Igra se bo dogajala v Voxel Spaceu okolici podobni Commanchevi na voljo bodo tako zračna kot rečna plovila in kopenska sredstva in mnogo parov vojaških čevljev. Prihodnje z začetkom poleti. Ameriška obsedenost s svojo državljansko vojno nam Evropejcem ni povsem jasna. Poleg že mnogih napisanih strategij o tem epu



si skorjico odlomili tudi pri Empireju. **Civil War** bo očitno sodila v isto skupino.

47-TEK

Z motom "Arkado v vsak PC" so se 47 tekači podali na lov za žepi staršev. Ustvarili bodo kar dve pretepaščini ki sta si sicer v zgodbi različni v osnovi pa skoraj enaki. **Sento** in **Creepclash**. Obe sta 3D igri kjer v stilu Street Fighterja nasprotnika z vsemi mogočimi in nemogočimi udarci spravite iz ringa ali ob življenje. Ideja sama ni pretirano zanimiva zanimive pa so nekatere zveri in udarci. Match se bo začel predvidoma poleti.

Gametek

Zanimive igre so se spomnili v tej hiši v slogu lemingov in s prikazom Populousa nastajajo **Baldies**, simpatični plešasti možički dveh plemen ki se med seboj bojujejo ali si nastavljajo pasti v skrajnem primeru pa dušice odjadrajo Velikemu Manitouju naproti. Palčki bodo verjetno nastopili v SVGA ločljivosti njihov prihod pa je napovedan v času sladoleda in rjavenja kože. Verjetno bodo prispeli skupaj s **Fairway to**

Heaven (še eno) simulacijo golfa, kjer bodo nadobudneži prve zamahe in korake po travi storili pod budnim vodstvom velikanov svetovnega golfa (prvi osumljenec: Jack Nicklaus). Bistveno se bo novinec od drugih razlikoval po možnosti pogleda iz katerekoli smeri in perspektive (vključno z zogino...). Še ena nadaljevanka po uspešnem prvem (Elite) in malo manj uspešnem drugem (Frontier) delu bo **Frontier: First Encounters**, ki se bo dogajala 50 let za drugim delom. Seveda bodo na voljo nove ladje, nova orožja, nov krmilni sistem in (verjetno) stara galaksija, ki je seveda dovolj velika za vse igre tega sveta. Poudarek bo na bojevanju, misije pa, upam, ne bodo tako skrite kot v predhodniku. Boj se obeta tudi v **Super Street fighterju II**, za katerega



ne bom omenjal vsebine. Ugotovite jo sami! Za malo manj spretne razmišljevalce bo odgovor dosegljiv aprila.

GTE Interactive Media

Nova firma, ustanovljena pod okriljem ameriškega telekomunikacijskega koncerna GTE, bo s pomočjo Argonaut Software (Starglider 1 in 2) na trg spravila CD-ROM prvenec **FX Fighter**. V njej se bodo med seboj bo-



rile mnoge rase veselja v stilu Street Fighterja, novost pa so še kar dobro narejene vektorske figurice, kar bo omogočalo mnogo pogledov na zavsajoči se pojavi. Plus animacije z grafičnih postaj. Naslednji primerek bo **Rapid Assault**. Quarantinu podobna arkada, kjer se boste s svojim vozilcem prevažali po 3D areni. Tudi tu bo



obilo animacij. Oboje bo ogrelo igralne palice v že tako ali tako vročem delu leta. Poleg klasičnih iger pa se bo novo podjetje preizkusilo tudi z interaktivnim filmom **Tank Girl**, ki ima vsebino vzeto iz stripov šestdesetih let. Tudi zasedba bo zanimiva, saj bo nekaj igralcev prišlo naravnost iz Wing Commanderja 3, kjer so si nabirali izkušenj. Film bo na ogled za božič.

Impressions

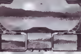
Zanimiva ideja, že obdelana tema. To bi lahko rekli o **Powerhouse**, novi igri te hiše, kjer bo treba po svetu iskati nafto in nove vire čistejše energije, saj zaloge starih počasi, vendar vztrajno usihajo. Poleg tega si bo potrebno po vzoru dedka Oil imperiuma zagotoviti največji delež energetskega trga, za kar bo zagotova potrebna "hoja prek trupel" in nizki udarci. Menedžerska simulacija torej, kakršno napeto čakamo že dolgo. Prva nafta bo pritekla v senci borovcev na morski obali.

Infogrames

Sredi poletja bo v mlinčke treščilo nadaljevanje tako-tako igre &Train Network. Po odličnih igrah znana hiša si je zadala visoke cilje: poleg železniškega prometa bo sedaj zrak onesnaževal tudi cestni promet, s trdim delom izpred nosa konkurence speljan dobiček bo mogoče investirati na borzi, del pa ga bo vzela tudi na novo vpeljana davkarija. Manjka še vodni promet, pa bi imeli Transport Tycoon 2... Kdor da več na slone in kamele kot na tovornjake in vlake, temu na kožo bo pisana igra **Marco Polo**, kjer bo potrebno po Svileni cesti iz Kitajske v Evropo spraviti čim več zakladov in začimb. Pri projektu bosta sodelovala tudi igralca Burt Lancaster in Leonard Nimoy (Zvezdne steze).

Looking Glass

Ob skoraj dokončanem visokoločljivostnem simulatorju miroljubnega akrobatskega letenja **Flight Unlimited** so fantje predstavili tudi povsem na novo razvit sistem za 3D animacijo, katerega prednik je bil uporabljen pri System Shocku. Na nov sistem bo takoj postavljena tudi nova igra z imenom **Terra Nova: Strike Force**, kjer bo treba preko mnogih planetov voditi posebno enoto nabil-



danih marincev in z njihovo pomočjo reševati naloge. Podobno kot pri predhodniku lahko vse dečke opremite z vso mogočo cyber kramo in jih pustite tako opremljene se opotekati po čudovito narejenih teksturah pokrajin na planetih. Korakati se bo začelo v največji vročini.

LucasArts

Poleg najnovejše pošiljke opravičil, zakaj The Dig skrivnostna avantura (katere ni še nihče videl niti od daleč) še ni naprodaj in zakaj se to ne bo zgodilo vsaj še pol leta, je stojnico s firbci polnila simpatična avanturica **Indiana Jones and his Desktop Adventures** kjer bo za rešitev ene igre zadostovala le skopa urica. Nove igre bo računalnik sestavljal sam in pri tem pazil, da se elementi ne bi ponovili vsaj deset iger. Neustrašnega arheologa bo moč gledati z vrha, kako se sprehaja po svojem oknu v Oknih, uganke pa ne bodo prezapletene. Igra torej, kakršno so si vedno želele tajnice za čas malice. Nadaljnja, čeprav ne velika novost je tudi, da je LucasArts uspel pridobiti za igro **Full Throttle** tudi Marka "Skywalkerja" Hamilla, ki naj bi svoj glas posodil neki zlobi. Gre za že skoraj končano avanturo, ki na prvi pogled mnogo obeta.

Merit

Po Dr. Radiakiju je na vrsti nova 3D arkada **Nerves of Steel**, kjer se bo ponovno treba ubraniti nevarnosti z Daljnega Vzhoda. Za kanec originalnejša je **G-Nome**



pustolovščina, v kateri je treba raziskati skrivnost nekega planeta, na katerem je bila odkrita zelo nevarna živalska vrsta, za katero se je mislilo, da je že izumrla. Logičnim ugankam bodo tu delale družbo tudi akcijske sekvence. Poletje se čaka. Za hokejske frike pa bo kmalu na voljo arkadna **World Hockey 95**, kjer bo izbira igralcev pestra, saj kar 3200 jih bo čakalo na klopi!

MicroProse

UFO bo dobil svoje nadaljevanje. V **UFO 2 - Terror from the Deep** bo potrebno zlobne "majhne zelene"



pregnati iz globin oceanov, kamor so se zatekli. Igralni vmesnik je popolnoma enak kot pri predhodniku, ka pa samo po sebi ni nič slabega. Najvažnejša je ideja. Druga novost se navezuje na že dokaj staro, vendar izjemno igro s kartami **Magic: The Gathering**, katero pa je zaradi zapletenosti obvladal le redkokdo. Slednjo bi bo poskušal odpraviti učilni program, svoje čarovniške moči pa boste lahko preizkušali v mreži ali prek modema. Obe igri sta že skoraj na trgu.

New World Computing

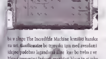
Igre s kartami (razen strip pokerjev) že dolgo niso bile na tapeti. To napako odpravlja **Celebrity Poker**, v katerem boste igrali proti Jonathanu Frakesu (Will Riker v Zvezdnih Stezah), Morgan Fairchild in Joeu Piscopu. V Mechlords je prav tako potrebna strategija, le da za zavzemanje ozemelj, njihovo upravljanje in za izdelavo ter razvoj novih mechov, s katerimi se potlej še bojujete. Podobno futuristično se zadeva nadaljuje v **Wetlands**, ZF igri, kjer križen cele galaksije podate nosca, ki ima sposobnost uničevanja celih planetov. Pustolovska igra z arkadnimi vložki bo nared do poletja.

Sierra

Tudi v tej hiši prihaja do zamud. Grozljivka **Phantasmagoria** bi morala biti dopolnjena s še nekaj video posnetki, vendar zaradi prezasedenosti igralke to se nekaj časa ne bo izvedljivo; igra bo tako na trg prišla v juniju, predvidoma na rekordnih šestih CD-jih. Prijetno presenečenje pa je **Space Quest 6: Inward Space**, ki očitno prehiteva tok dogodkov v tej seriji. Tokrat bo Roger Wilco iskal kolegico snažilko Stellar Santiago, ki je bila pomanjšana na mikroskopsko raven. Na poti sta tudi **Gabriel Knight II** in **The Lost Mind of Dr. Brain**.

Spectrum Holobyte

Kmalu bo vse nared za nove dogodivščine vesoljske ladje Enterprise v **Star Trek: The Next Generation**, kjer bo na pretek trdih miselnih orehov. Malo dlje bo treba počakati z obujanjem letalske simulacije **Top Gun**, ki bo mnogo materiala in vsebine prevzela po istoimenskem filmu. Za oddih od miselnih naporov bo poskrbela **Clockwerx**, kjer bo tre-



ba v slogu The Incredible Machine krmiliti kazalce na uri. **Gazillionaire** bo trgovska igra med zvezdami, idejno podobna legendarni Elite, kjer bo treba z velikimi tovornimi ladjami prenašati blago in si tako ustvariti imperij.

SSI

Prodajalci sanj so ustanovili nov pravljični svet Aden imenovan. Za začetek samo kot namizne igre bo ta svet na računalnike dosegljiv jeseni pod imenom Thunderscape kot one-man-band igra v SVGA. Tudi v morjih ne bo miru, saj prihaja **Silent Hunter**, SVGA simulacija ameriške podmornice v drugi svetovni vojni v Pacifiku. Vsaka podobnost z Aces of the Deep je zgolj naključna... Tudi Ravenloft bo obredil sadove. V **Stone Prophet** se bo potep nadaljeval v Egiptu, očitno pa bo do na poti mumije, faraoni in težke uganke.

Virgin

Poraja se **Lands of Lore 2**, katere demo je dal zelo globok vtis, kljub mnogim podobnostim s prednikom. Rahlo zamudo je doživela tudi **11th Hour**, nadaljevanje 7th Guesta, ki bi že morala biti v prodajalnah. Vsebina je podobna predhodnikovi. Tudi arkadna avantura **The Daedalus Encounter** bi znala biti zanimiva, če ne zaradi filmske kvalitete animacij in pravih igralcev pa zaradi zgodbe o daljnem svetu, na katerem bo treba poiskati strmoglavljeno vesoljsko ladjo.

V naslednji številki si preberite poročilo z največjega igračkarskega sejma ECTS v Londonu!

Zanimivosti

Statistika posla v Franciji: Igre so obrnile 2,8 milijard frankov (65 milijard SIT), posamezno igro je v povprečju igralo 13 000 ljudi, piratstvo pa je založnike oškodovalo za 340 milijonov frankov (8 milijard SIT).

NAPOVEDI

Pripravili: Andrej Zebinc, Jaka Terpinc in Primož Škerl

Alien Breed 3D

Ko so Team 17-ovci prebrali mojo kritiko igre AB Tower Assault v kateri sem zahteval še 3D izvedbo njihovega klasika so se globoko zamislili Resda je na njih vplivala tudi PC-jevska Doommanija in sramotilni pečat igre Death Mask kot doslej najbližjega Doom klona na amigi



Sklenili so dokazati da je moč tudi na amigi kot se šika prebaviti 3D klavnico ala Doom Pri ustvarjanju AB3D so naleteli na nemalo težav kako prikazati 3D grafiko v visoki ločljivosti s teksturami na zaslonu in hkrati obdržati hitrost animacije nad borimi petimi sličicami na sekundo S tem problemom so se ubadali dolgo časa in na koncu 3D pogon igre pohitrili kar za 10-krat! V igri so nametali še osem vrst pošasti nekaj različnih orožij in dokaj pestro okolje

Zaplet igre po vsem našlelem najbrž ne bo igral glavne vloge pa vednar uničiti boste morali leglo al ienov na vesoljski postaji Osiris Torej če Teamu 17 ne bo uspelo ne bo uspelo nikomur Gre za biti ali ne biti Do konca izpiljeno finalno verzijo AGA only pa bomo testirali junija 95

Wing Commander IV

Komajda je s prodajnih polic vzletel WC3 ze sta skrajno pozitivni prodajni ucinek in ugodne kritike spodbudila vodilne pri Originu da so začeli razmišljati o načrtih za Wing Commander IV Na WC4 najbrž ne bo treba dolgo čakati saj ga bodo spravili skupaj z že obstoječo tehnologijo uporabljeno v WC3 prav tako kot so zgradili WC2 na podlagi originala

Seveda pa poleg obstoječe tehnologije za novo uspešnico potrebujete še svež in dober scenarij učinkovito snemalno ekipo ter uigrane hollywoodske igralce Za vse to bo zopet poskrbel Chris Roberts ki bo projekt WC4 "pesnel" skupaj z veteranom televiz rijske produkcije Markom Dayom Tako bodo igralne scene še bolj realistične Glede na to da je nekaj star ih igralcev že podpisalo pogodbe za nastop v WC4 lahko kot datum izida igre pricakujemo cas okoli Božiča 1995

Celtic Tales

Pri firmi Koei so se odločili za igro kakršnih zadn je čase v našo dolino ni prispelo prav obilo Že dolgo je namreč odkar je Powermonger naslednik Populousa ugledal luč sveta Potem je bilo vse tiho in tiho bo vse tudi ostalo do prihoda Celtic Tales igre ki bo nad aljevala s tradicijo izometričnega pogleda in malih človečkov tokrat Keltov Način igranja bo podoben kot pri Populousu saj bo treba svoje ljudi usmerjati v bitke pa tudi v kmetovanje čaranje zidanje stavb in hurling (baltanje na ledu) Uporabniški vmesnik bo intuitiven s pritiskom na dvor se bo le-ta odprl in



opravili boste lahko nakup viteza ali kaj podobnega Cilj igre bo zmaga nad nasprotniki ter združitev vseh prijateljskih plemen pod vašim okriljem Čas prihoda Keltov v naše kraje še ni znan

Johnny Mnemonic

Mnogo jih je že poizkusilo vendar še nikomur ni uspelo Preskočiti z računalniške igre na film namreč Še najbližje je bil Wing Commander 3 vendar to še vedno ni tisto kar si predstavljam pod interaktivnim filmom Zaenkrat kaže najbolj obetavno pri firmi Sony Imagesoft kjer so se lotili ogromnega projekta poleg



filma Johnny Mnemonic ki ga snema studio TriStar Pictures bodo izdali tudi igro z istim naslovom ki pa se bo cela odvijala v obliki filma. Da ne gre za kakšen dvorišcni projekt nam govori dejstvo da so izdelavo posnetega dela igre zaupali agenciji ki snema reklame za Coca Colo in Nike. Govora bo o nekem Janezku ki se nekega jutra zbudi s strašnim glavobolom za katerim se skriva nepopisna količina podatkov ki so čez noč nekako prišli v njegove možgane. Janezek ima 24 ur časa da se odvečnega balasta znebi če ne ... buuum! Na pogled izgleda igra-film odlično po navedbah založnika pa se bo vsaka nova igra od prejšnje razlikovala čeprav to pomeni goro posnetega materiala več kot je nujno potrebno. Podpirala bo tudi MPEG standard. Vse ostalo o izidu Johnnyja Mnemonica pa vedo v Kaliforniji.

Conquerer: AD 1086

Anglija bo zopet na tapeti. Po nekaterih uspelih in mnogih neuspelih poizkusih silikonizacije srednjega veka je bila na tanek led poslana še ena igra Conquerer AD 1086. Tudi v njej je treba postati angleški kralj in tudi v njej je treba osvajati ozemlja vendar z nekaterimi razlikami do predhodnic. Začelo se bo iz nič napredovalo pa ne nujno samo z borbami temveč tudi s turnirji taktičnimi porokami s princesami kopanjem rud in obdelovanjem polj. Tudi trgovina bo bistvena sestavina srednjeveškega epa. Poleg taktičnih bodo dodani še RPG elementi saj si boste junaka sestavili po svojem okusu opravljati pa bo treba tudi naloge (boj proti zmajem zidava cerkev dvoboji ...) ki vam bodo prinesle slavo ter spoštovanje podložnikov in vojakov. Štrene bo mešala tudi Cerkev brez katere blagoslova ne bo nič. Ergo politika bo neobhodni del igre. Ta verjetno pravi naslednik Defender of the Crown bo prijahal pod Alpe do poletja.



BOB

BOB je program, bolje skupina programov ki sicer ne sodijo med napovedi iger vendar so družinsko naravnani zaradi česar smo jih uvrstili med napovedi. Po besedah "Big Billa" katerega koncern Microsoft stoji



za projektom bo pod imenom BOB združenih kar nekaj programov ki bodo uporabni za vse družinske člane in temu primerno prijazni. Na voljo bodo enostaven urejevalnik besedila osebni koledar in finančni svetovalec, za povezljivost s svetom bo skrbel program za elektronsko pošto s simpatično geografsko igro pa si bo naraščaj lahko preganjal dolgčas. Prijaznost do uporabnika bo čutiti na vsakem koraku saj se bodo po zaslonu sprehajale animirane figurice in v ključnih primerih dajale uporabne nasvete. Znake jih bodo lahko izklopili. Zanimiva je tudi modularna zasnova BOBa zaradi česar bo mogoče pozneje dodajati tudi druge programe. Torej nekakšna Okna za mlajše ki bodo na trgu vsak trenutek.

Victoriana

Divide by Zero je moštvo znano po stvaritvi z imenom Innocent Until Caught. Po omenjeni (uspešni?) igri so se lotili nove "point and click"



postolovščine z imenom Victoriana. Kot nekateri zelo nadarjeni labko sklepajo že iz imena, se bo igra dogajala v viktorijanski dobi, zato bodo zlasti bralci Verneja in Dickensa prepoznali duh časa in njegove domislije. Igralec alias Piers Featherstonehaug bo okušal grozo prvih genetskih eksperimentov, katerih posledica je vojska mutantov, ki terorizirajo poštene & spodobne. Zasloni velikosti 640x480 bodo zahvaljujoč novemu algoritmu sprestani tako, da bodo zavzeli le 40 odstotkov sicer potrebnega spomina. Viktorjana bo zunaj vsak čas, na voljo pa bo lastnikov Amig 1200, CD32 in PCja s CD-ROMom.

Gabriel Knight 2

Jane Jensen je dolgo časa živela v senci Sierrine prve dame Roberte Williams. Mnogi namreč ne vedo, da je sodelovala pri večih nadaljevanjih serije King's Quest, predvsem kot razvijalka likov in njihovih osebnosti. Njen prvi samostojni projekt, mračna gotična pustolovščina Gabriel Knight, je bila detektivska zgodba polna črne magije, hororja in okultizma, torej pravo nasprotje Robertinih risank.

Gabriel Knight 2 se glede vsebine ne bo dosti razlikoval od prvega dela. Zgodba bo postavljena v Nemčijo eno leto potem, ko se konča prva igra in bo imela močan evropski pridah. Za scenarij igre je Jane porabila pet mesecev in zapolnila 700 strani snemalne knjige. Da, prav ste prebrali, tudi GK 2 bo ena od iger, ki jo bodo ustvarili z najmodernejšo računalniško tehnologijo, s pravimi igralci in kinematičnim vzdušjem. Tako bo interakcija z glavnimi igralci še bolj realistična in pristna, to pa je po mnenju Jane Jensen tudi eden od glavnih razlogov, za človek igro kupi in se vanjo popolnoma vživi.

Igro lahko pričakujete na srebrnih ploščah za PC okoli letošnje Velike noči, če pa bo vitez Gabriel zamudil, se bo moral kar sam opravičiti.

Pyrotechnica



Psygnosis nadaljuje s proizvodnjo iger po konceptu CD-ROM streljanke Novastrom. Zaplet Pyrotechnice je postavljen v leto 2112, ko raziskovalci vesolja nekje daleč v zvezdah odkrijejo izgubljene informacijske kapsule že dolgo izumrlih civilizacij. Po njih pošiljejo svoje vesoljske lovce, ki pa naletijo na velik problem: sovražno nastrojene kiborge, sprogramirane da za vsako ceno branijo znanje v kapsulah. Takaj jim na pomoč priskočite

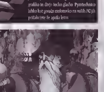


Vi, nadobudni supersonični pilot s svojo vesoljsko korveto. Rešiti morate svoje wingmane (ki se vam potem pridružijo v boju) in po možnosti suniti še kakšno info kapsulo. Ker se vsa operacija odvija v osončju masivne Rdeče zvezde, je v igro vnešena polna bera ognjenih učinkov, vse skupaj pa je začinjeno s hitro 3D gouardovo senčeno grafiko in divjo techo glasbo. Pyrotechnico lahko kot gorečo molotovko na vaših PC-jih pričakujete že aprila letos.

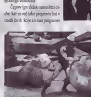
Tir Na Nog

Mnogim mlajšim bralcem zgornji naslov ne pove nič posebnega, drugim (predvsem starejšim) pa obudi nemalo nostalgičnih spominov na 80 leta, ko so po naših domovih kraljevali spectrumi in ostala osembitna šara. V tistih dobrih starih časih, natančneje leta 1983, je bil napisan originalni Tir Na Nog. Njegov avtor, Greg Follis, namerava keltsko mitsko legendo o junaku Cuchulainnu zdaj obuditi tudi na PC-jih.

Od prvotno načrtovane disketne verzije je igra prerasla v ambiciosen CD projekt ogromne igralne površine s kopico digitiliziranega govora in glasbe, ter odprtostjo do igralčeve domišljije. Originalna izvedba na Spectrumu je bila resna avantura, PC CD-ROM verzija pa bo bolj zabavna tretje-osebna perspektiva, ki se bo s surrealistično igralnostjo in obliko dialogov skušala znebiti vedno bolj zastarelega "point and click" igralnega vmesnika.



Čeprav igro delajo samo štiri osebe, kar ni več tako preprosto kot v starih časih, ko je en sam programer napisal celo igro od začetka do konca, po aprilskem izidu Tir na Noga z nestrpnostjo pričakujemo tudi posodobljenje ladaje Marsporta, Dundaracha, Heavy on the Magic in ostalih legendarnih iger z osembitnikov.



Jetfighter III

Konec aprila bo trg zbombardirala še ena letalska simulacija, ki bo oponašala letenje F-16 Falcona, F-22 Lightninga in F/A 18 Horneta. Z njimi se bo križarilo po prostranstvih pod nadzorom Združenih Narodov, od južno Ameriko, Vzhodno Azijo, Kubo ipd. Letala bodo nameščena na letalonosilki, po kateri se bo dalo tudi sprehajati in si ogledovati njene izračunane kajute. Poseben poudarek bo na realističnem izgledu cest, rek, stavb in letališč, skrita želja avtorjev pa je lahkotna obvladljivost letala, za katerega vzlet ne bo treba preštudirati kupa literature. Jetfighter III bo vseboval tudi obsežno knjižnico 60 modernih bojnih letal ter 500 različnih fotografij, načrtov in video posnetkov, ki bodo lajšali samotne urice na letalonosilki.

Zanimivosti

Odtis enega CD-ROMa pri nakladi deset tisočih znaša manj kot 125 SIT, kar je pri igrah, v primerjavi z disketami, seveda neznosno ceneje.

Učimo se izgovorjave: ime založnika Adobe se ne izgovarja adoub, kot to počnemo, temveč adobi. Gre namreč za ime gline, iz katere so Indijanci izdelovali svoja bivališča.

Entombed

Indiana Jones za pametne

Ni vse v mišicah. To je zagotovo težko dopovedati boksarskemu šampijonu Miku Tysonu, ki v svojem tridesetem letu ravno zaključuje osnovno šolo (Obiskoval jo je sicer v zaporu, kjer ni smel pametnejšega dela, ampak to je že druga zgodba.), veliko hitreje pa to dojamejo poslovneži, ki se borijo za prostorček pod soncem po možnosti opremljen z letališčem, mobitelom, bono in Long Islandom. Očitno podobno mislijo tudi pri kanadski firmi Chaos Concepts, saj so se odločili izdati igro, ki naj bi nekako posnemala življenje in delo Indiane Jonesa, vendar brez tekanja za Nemci in podobnih akcijskih zgod. Vpleteni so samo možgani. Vaši, seveda.





Zaplet je klasičen arheolog, žalošen ste, bi dali vse za kakšno zanimivo odkritje. Zato se odpravite v centralno Turčijo, kjer obstaja neka Dolina razsvetljenja, o kateri krožijo najrazličnejše legende. V dolini zato nihče ne živi, vaši odpravo pa se pred vhodom v dolino zapustili tudi vsi nosači, ki bi raje kosili travnike s škarjicami za nohte, kot da bi se naprtili starodavno prekletstvo. Pot zato nadaljujete sami, se utaborite in začnete z raziskavami. Čez kakšen mesec naletite pod debelo plastjo prsti na pečat, ki ob dotiku povzroči fizijnotje tal pod vašimi nogami. Padete v jamo, kjer se bo začelo potovanje skozi svetišča, sobane in starodavne civilizacije, ki so že poznale teleport in potovanje skozi čas. heh, bowe kasneje izkusili na lastni koži.

Entombed teče pod Okni v visoki VGA ločljivosti 640x480 točk. Pogled v prvi osebi, kot pri Doomu in njegovih klonih, vendar ne omogoča animiranega prehoda skozi prostor, temveč premikanje iz ene na drugo lokacijo, ki je predstavljena s 3D izračunano sličico. Le-te ne delujejo pretirano plastično, saj so za nje uporabili mojstri v 3D Studiu kaj čudne materiale. Še nikoli nisem namreč videl tal in sten, ki bi se po večtisočletnem prašenju pod zemljo svetile kot ogledalo, medtem ko te kapljanje iz zvočnika prepričuje, da je ozračje nasičeno z vlago. Dobro vzdušje rešujejo občasne animacije, ki sploh niso slabe, vendar preredke. Ko smo že pri vzdušju - pol ure sem se trudil igri dopovedati, da imam odlično zvočno kartico in da zato lahko mirno predvaja glasbo, vendar drugega zvoka kot kapljanja vode in škrtanje stikal elektronika ni izdavila. Sicer pa je poudarek v igri na ugankah. Teh je vseh vrst in težavnosti, od enostavnega mešanja ploščic na igralni plošči, ponavljanja zaigrane melodije in premeščanja vrat, v labirintu pa do zelo težavnega nameščanja prizem za usmerjanje svetlobe in igre v stilu Jumping Jacka. Krmiljenje je narejeno intuitivno s kazalcem, ki spreminja obliko glede na možna opravila, ki vas čakajo na neki lokaciji. Ob robu zaslona je še prostor za shranjevanje najdenih predmetov in nekaj oken, od katerih vam ena pove poreklo predmeta, ki ga držite v roki, drugi je pravi priročnik za malo morj zvije, v katerem je kakšen nasvet za vsako uganko, v kolikor je le-ta za vas pretrd oreh. Ne manjkata pa niti možnost shranjevanja položaja in čudo, kovzela osvetlitve zaslona.

Entombed gre očitno po sledi tistih iger, ki so se pojavile po uveljavitvi CD-ROM standarda, katerih kvaliteta in tržna niša pa so vprašljive. Vsekakor bo všeč tistim, ki za zajtrk preigrajo 7th Guesta, za kosilo matajo v partiji šaha in za večerjo rešijo vse uganke iz Preseka, ostali pa verjetno ne bodo našli pogama za igro brez solidne glasbe in brez dinamike. Indiana Jones bo torej še nekaj časa ostal arheolog številka 1 tistih konkurentov.

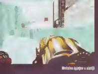
Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis.

format	PC CD-ROM (386, 2 MB, Windows)
zvrst	miselna igra
založnik	Impulse / Chaos Concept
SKUPAJ	67

74 | 45 | 65

KJE SE POTEPAJO ZLOBNI FANTJE? DARK

Kadar LucasArts izda igro, običajno misli resno. Takšno tradicijo potrjujejo njegove uspešnice kot so The Secret of Monkey Island, Indiana Jones, X Wing in Tie Fighter. Tudi Dark Forces so narejene velikopotezno. V ozadju igre stoji scena iz galaktično uspešne filmske trilogije Star Wars, s katero je George Lucas namlatil vreče denarja. Igra začuda tokrat ni vesoljska simulacija sloga Tie Fighter ali odlična pustolovščina, kakršnih smo pri LucasArtsu vajeni, temveč čisto navaden Doom klon. Čemu sprememba, porečete. Očitna popularnost tovrstnih iger, predvsem pa njihova preprostost in igralnost jih gotovo prodaja kakor vroče žemljice. LucasArts se je tako zopet zatekel po pomoč k legendarnemu astmatiku, ki ima pljuča še bolj črna kot svojo čelado.



Nekaj igrajev s akcijo

Darth Vaderju presneti uporniki spet ne pustijo spati. Nekaj časa so stikali po pošti pošiljali video kaseto filma "The band that rocks the cradle", zdaj pa so strategijo spremenili. Ker je igra postavljena ravno v čas, ko Vader gradi svojo vikendico "Death Star", so sklenili uporniki odločili, da jo bodo mesto nič tebe nič pognali v zrak ali točneje vesolje. Seveda za to potrebujejo načrt, ki pa je priročno spravljen v hermetično zaprti in močno zastraženi imperijevi utrdbi. Z glavo v torbi po kostanj v žerjavico bodo seveda poslali vas plačanca in agenta, ki sliši na ime Kyle Katarn, za prijatelje Mari Kolega, v katerega koži boste upravljali misije. Ima sicer dolgo zgodovino udinjanja imperiju, toda vse je mogoče upravičiti. Kyle je ... na vojaško akademijo ravno ... oi vladala diktatura. V ... mentjo in krvi ... izšolanega mladeniča ... za Vaderjevo lojalnost, mu poknejo družino in krivdo zvalijo na upornike. Kyle zato kot marionetta z duvopečenim sovraštvom do upornikov vstopi v imperatorjevo tajno službo, ... saj veste, resnica je skazica. Io kojci ko Kyle izve, kdo mu je v resnici pihnil starše, prestopi črto.

Orožje, mi te imamo radi

Igra vseskozi ohranja prijaznost do uporabnika, saj so vse formalnosti sila preproste. Na začetku le vpis imena in gumb za začetek misije. Nato sledi razlaga ciljev in sovražnikov, ki vas čakajo v trenutni misiji. Razlago si vsekakor velja ... prebrati, če jo pozabite, pa jo lahko ... priklicete neposredno iz igre. Ko opravite ... s tem, se misija začne. Ladja vas na skoraj vsaki misiji izkrca v kakšen mirčen kotiček, kamor se morate ... v delu večkrat tudi vrniti in počakati, da vas poberejo. Na koncu misije bo ... ne glede na to, ali se morate vrniti k ladji ali ne, ... pritisniti tipko ESC, s katero končate nalogo in se vrnete v ... Kakor v Doomu so orožja tudi tu dostopna preko tipk od 1 naprej, le da jih tokrat ni le šest, temveč okroglih deset. Nekatera orožja podpirajo ... dva različna načina uporabe (streljanja), tako da ... izbira taktike bojevanja in priljubljenega orožja presega število deset.

Sprva razpolagate le z lasersko pištolo (Bryar pistol, blaster), ki strelja počasi in z oddaljenostjo izgublja moč, je pa natančna in porabi malo streliva. Kar se streliva tiče, gre zgodba nekako takole. Uporabljate le malo tipov streliva: enote energije (energy units), ki jih žrejo ... laserska orožja, naboje za Mortar gun (shells) ter celice (power cells), ki zadostujejo za vse ostalo. Takšna potezo ... je vredna vse pohvale, saj se s tem izognete nepotrebni zmedi in paniki. Naslednje orožje ... Stormtrooper Laser Rifle, avtomatska laserska puška, s ... so opremljeni vsi običajni imperijevi vojaki.



Aha! Ti si ukradel malo črno skrinjico z mojim ... Kazen ti ne uide!

Ozkotirna tradicija podobnih igric strelnih orožij je tokrat prekinjena z ročnimi bombami, ki se po izročilu seveda imenujejo Thermal detonator. Vsi, ki smo navali ob trilogiji Star Wars, gotovo pomnimo, da lahko s thermal detonatorjem visoki ceno pri pogajanju z Jabbo the Huttom ... bistveno višjo ceno. Toda tokrat pogajanja niso potrebna. Vsakogar, ki se ne strinja z vami, lahko razstrelite, tako ga odnese nekaj metrov visoko. Detonatorje lahko vržete na dva načina: tako, da eksplodirajo že ob udarcu ali s trisekundno zamudo, ki jim omogoči, da se po tleh zvalijo v težko dostopne špranje. Priročna orožarska novost so tudi mine, ki služijo za razstreljevanje grdobcev pa tudi sten in raznih instalacij. Tudi te lahko uporabljamo na dva načina: namestimo jih lahko z avtomatskim sprožanjem čez tri sekunde ali tako, da se same sprožijo šele, ko v svoji bližini zaznajo premikanje.

Naslednje orožje je v resnici futuristično gradbeno orodje, Jeron Fusion Cutter, le da je učinkovito tudi proti živim tarčam. Primarni način uporabe

Jat Wookie! Zakaj si v zaliti ... Megazin? Tj fant ... za ti ...!





FORCES

[illegible] en [illegible] (nadomestni) način nas[illegible] tudi za Impe[illegible] lahko ugora[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] predmetov. Ključe že vsi poznamo njihova koristnost pa je glede na to da [illegible] najdemo ključ [illegible] malo [illegible]. Priročnejša je naglavna svetilka (aktiviramo je s tipko F5) ki razsvetli temne prostore podoben učinek pa imajo tudi infrardeča očala (tipka F2). Bistvena razlika med njima je ta, da se z očali ne izpostavljate sovražnikom ki vas v temi ne vidijo če pa si s svetilko osvetlite glavo. Na višjih stopnjah najdemo tudi dereze (Ice cleats) ki preprečujejo zdrsavanje na ledu kar sem odkril šele ko sem nekajkrat zvrnil [illegible] set meteriki prepad. Seveda bo[illegible] najprej nataknemo (F3). Enako velja [illegible] maske. Tudi to sem ugotovil z metodo [illegible] napa[illegible] sem se v kemični tovarni [illegible] tel na masko in jo pobral. Nato [illegible] tamkirano sobo in moj junak začne [illegible] piskajoče glasove. Čez trideset sekund [illegible] še preden jaz pritisnem F4 [illegible]

neposredno na vaše vidno polje (tipka TAB). S tipkama + in - ga lahko večate in manjšate če pa želite ustaviti tudi igro si ga oglejte v menuju pod tipko F1. Tod lahko tudi preverite cilje vaše misije, zopet preberete celoten "briefing" ter si ogledate orožja in trenutni inventar predmetov.

skladno celoto ki od preprostih uvodnih nalog, vodi preko zapleta do dramatičnega konca. Vse je podprto s pogostimi animacijami ki pletejo zgodbo. Poudarjena je tridimenzionalnost prostorov da ne rečemo pokrajin saj so sobe često gromozanske. Med potepanjem vas ovirajo domiselne uganke ki so prav tako velik odmik



Mama mi je naročila, da moram iz trgovine prinesti še štruco kruha in stekleničko umaknaa.

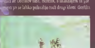
Imperijeva železnica

Sovragov je tokrat kakih dvajset. Nekateri [illegible] tirani na mestu in tam čakajo da [illegible] hodiču. Takšni so npr. topovi in mine. Spet [illegible] lahko letijo in se vam prikradejo za hrbet. V stopnj[illegible] kjer se večinoma sprehajate po govnu in kanaliz[illegible] pridejo v poštev tudi podvodne (bolje podgnojne) kreature, ki iz nič planejo pred vas in vam odgriznejo pol obraza. Klasična Imperijeva vojska so seveda beli trooperji oficirji in komandosi, ki uporabljajo standardno oborožitev, zato jim lahko po tem ko jim izposlujete doživljenjski dopust, še pobrašete strelivo. Prava nadloga so tudi trooki Grani ki sicer nimajo strelnega orožja, zato pa vas obmetavajo z detonatorji. Zoprno je tudi to da skoraj vedno zadanejo. Spoznali boste še marsikaj drugega, od svinj s helebardo, do letečih lovcev na glave oboroženih z bazukami.

V tavanju po prostranih območjih vam bo v veliko pomoč vektorski zemljevid ki je lahko projiciran

Zakaj klon Dooma?

[illegible] novi pogled Dark Forces po Doomu ne prinašajo [illegible] novega. Gledanje in streljanje gor in dol je videl že Doomov sine, Heretik, s skakanjem in plaz[illegible] pa se lahko pohvalijo tudi drugi kloni. Grafika



O, živjo! A s sprehodu? Pa gobe, da ste šli? A jih je sa tisium konec še kaj ostalo?

prav tako ni odkrivanje Amerike: vse teče v klasični ločljivosti in ni niti za ped boljša od že videnega. Toda ne gre za postavljanje novih standardov. To je postoril že Doom, zato se Dark Forces poglabljajo v izvedbo zgodbo in malenkosti. Misije so med seboj povezane v

od klasične doomoidnosti. Tokrat ne gre le za postreli vse-najdi-ključ-pojdi nova-stopnja, temveč bo treba kdaj zbuditi tudi sive celice. Visoka ocena je upravičena zlasti na račun igralnosti (čuden način shranjevanja pozicije skoraj ne moti) in mnogih pozornosti programerjev. Laserska orožja imajo odličen zvok, v sobah z veliko kovine ali energetskimi polji se naboji odbijajo sovražniki letijo v nebo klečeplazenje po prezračevalnih jaških kup eksplozij in še in še

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, 7 MB HD)
Zvrst	akcijska igra
Založnik	Lucas Arts
SKUPAJ	93
89	86	92



JAKA TERPINC

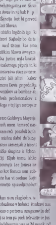
BLOWN AWAY

ODPIHNJENCI INTERACTIVE

PISSSSSS... boljši je pihanček, ki je bil na sporedu Blown Away. Dolgo je trajalo, preden so naše oči spet splahnele na velikost pinkponk žogic in preden so naša pljuča spet ujela svoj naravni ritem. No, najprej tole: v opisu imena igre ne bom navajal v slovenskem filmskem prevodu, kajti po mojem svetem prepričanju bi bilo to smešenje slovenščine in njenega besednega obilja, tega pa seveda ne bomo počeli. Vsaj na straneh Megazina ne. Skratka, odslej naprej je Blown Away in ne kak P... p... Khm, khm... Skratka Pišancija, kot bi prevod pokomentiral kak bolj južni Slovan.

Torej, Blown Away je zbirka logičnih iger, ki jih povezujejo filmski prizori. Najbolje bo, če takoj razčistimo razmerje med tistim, kar smo videli v kinu in računalniškim Blown Awayem. Vsebinska zasnova je enaka: Justus, irski fanatik, ki zna narediti bombo iz toaletnega papirja in ki ni se nikoli slišal za U2, poravnava stare zamere. Njegovi pirotehnični izzivi (ali izlivi, kakor hočete) so namenjeni Jamesu Dovu, pripadniku enote Bostonskih strokovnjakov za bombne atentate. Skratka, igra dveh profesionalcev z različnih strani zakona. Koga v tej igri zastopate vi, je nagradna uganka.

Oba filma sta last Metro Goldwyn Mayerja, le da v dotičnem ni slavnih imen, temveč nastopajo... Ah, pozabite. Hočem reči, pozabili bi jih. Igralci so tako levi (pa ne mislim slabi), da bi njihova imena lahko neopazno zamenjali z imeni članov amaterske gledališke skupine iz Schonborna v vzhodni Nemčiji. Kljub temu lahko rečem, da se imitator Tommyja Lee Jonesa ne vede prav nič manj zlobno kot Tomica sam, substitut Jeffa Bridgesa pa ste kar vi osebno, kajti vse dogajanje, vključno s smrtjo, spremljamo kot prva oseba.



Po neuspešni akciji, kjer nam eksplodira ta korekoc pred nosom, se zbudimo v bolnici. Pozdravi nas modrobela sobica z diagnozo o pretresu možganov in delno izgubo spomina, takoj za tem pa prek televizije se Justus z vojno napovedjo. Nadaljevanje igre je 24 ugank od preprostih do zaguljenih, od matematičnih do spretnostnih, vmes pa drama o psihopatskem terorju nad vašo družino in kolegi iz enote. Problemi, ki jih rešujemo, so razmeroma domiselni, obenem pa v vsem svojem multimedijskem blišču odlično predstavljeni. Nemalokrat gre za priredbe bolj ali manj znanih ugank, kot sta denimo iskanje parov ali usmerjanje pretoka skozi cevi. Ponekod nam resda pomaga bolj sreča kot veščina, vendar pa stavek "Hitrost pomaga, modrost se izplača", ki ga srečamo v dokumentaciji, največkrat kar velja.

Igre, ki se dičijo z imeni holywoodskih uspešnic, me vedno spravijo v neka podcenjujoča pričakovanja, češ, ko so to delali, so mislili, žjadje bodo itak kupovali, saj je po filmu. Res je, igra bi bila povsem uporabna tudi pod imenom "Logic Games Collection", vendar nas tudi če smo im... uni na visoko zveneče naslove filmskih del prijetno umesti v neko prebavljivo, dasiravno precej preprosto zgodbo. Večina dogajalnega okolja je virtualno zmodelirana in kdorkoli je to počel, se je kar pošteno namučil, rezultat pa si lahko spodljivo ogledajo tudi delavci pri Wing Commanderju ali Mystu. Animacij na CD-ju je 197, nemalo jih traja krepko čez minuto.

Tragično poglavje igre Blown Away je njeno softversko obnašanje v okolju Windows. Če razumemo pod "system requirements" najnižjo strojno konfiguracijo za delovanje, potem se brez popolnega multimedijskega sistema druge stopnje (486/33, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, 16-bitna zvočna kartica) občišite pod nosom. Nujna so tudi okna z oznako 3.1 ali več. Več? Moja so 3.11 EE, možnost za to, da bo igra preživela vsaj prvih pet minut, pa je procentualno manjša od stalnih konfekcijskih popustov. Pravzaprav bi bil "General protection fault" lahko kar podnaslov igre. Poskusil sem vse mogoče, odnuštalirati kar bi bilo v napoto... vse po starem. Ja, bil sem že skoraj na poti po Windowse 3.1, pa sem se spomnil, da je človek. In pošti, da ga neka igra pripravi k menjavi sistema, pravzaprav že v oblasti.

Igro je posodilo podjetje Mantis.



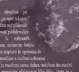
Format	PC CD ROM (386, 8 MB, Windows)
Zvrst	zbirka logičnih iger
Založnik	IVI Publishing
SKUPAJ	82

90 · 76 · 73

ALEŠ PETRIČ

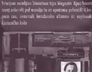
IRON SEED

IZGUBLJENO VESOLJSKO SEME



Podzemno društvo skoraj zvrtnih upornikov pobegne iz krempljev zlokobne teokracije. Društvo si natakne ime Iron Seed in se za par tisoč let odpravi spat v hladilne skrinje. Sledi obvezna računalniška napaka (guru meditation), odtajanje v mikrovalovni in nekaj zlih vesoljčkov, ki že cedijo sline po vaših notranjih organih in tkivu.

In kakšna igra bi Iron Seed sploh bila, ko bi usode vsega dobrega ne prepuščala takšnim pekom kot sem jaz in tri polovice našega bralstva, ki prosti čas ubija z branjem sumljive literature tipa Megazin. Spet bomo torej reševali pol vesolja in se spotoma pobratili s kopico ras, osnovali kendarsko alianso in zaplesali kozaračko kolo.



D.K., frizura je fantastična, kaj pa obraz?

Igra vam že na začetku vrže v glavo kakih petnajst ladij in trideset članov posadke. Med pa izvirajoči ladje med seboj ločijo gešče podatkov, od katerih so najbolj pomembni hitrost, oklep in skladiščni prostor. Člane elitne skupine "odpisanih" pa bomo izbirali kar "na lepe oči".

Kmalu se znajdete v zvezdnem sistemu, za katerega še živ Bog ni slišal. Zato pa je točno določena položaj območja, kjer gnezdi omenjeni sistem: "Bogu za naramnicami". Šest področij, pomembnih za intergalaktična potovanja, obvladujete s pomočjo članov posadke, oziroma za skeptike: s funkcijskimi tipkami.

Psihiater skrbi za komunikacijo s tujimi ljudstvi na planetih in vesoljskih ladjah, hkrati pa tudi za pogovor s člani posadke. Tem lahko spreminjate tri bistvene lastnosti, ki jih povezano bodisi višate ali nižate. Gre za znanje, delavnost in normalnost (sanity).

Inženir razpolaga s tremi skupinami pomočnikov, ki jim nalaga celo vrsto nalog. Popravljajo lahko posamezne poškodovane dele od repa do oklepa, na ladjo montirajo nova orožja in ščite ali v laboratoriju preučujejo sestavne dele materialov, le-te razgrajujejo in zopet sestavljajo v kaj bolj koristnega. V sremjem oddelku tudi pregledujete tovor in ga po potrebi mečete v vesolje, bistvenega pomena pa je zlasti funkcija *bot control*.

Boti so naprave, ki jih pošiljate na površje obetavnih planetov, da bi tam nakopali ali v biosfero pretvorili in pridobili surovine koristne za nadaljno uporabo. Pred tem morate planet še raziskati in s površja pobrati uporabne sestavine. Nato tam postite rudarski ali predelovalni bot, pač glede na to kakšna je upotovljena sestava planeta.

V oddelku za znanstvene raziskave so vam na voljo različne oblike skeniranja trenutnega položaja in zlasti površine planeta, od tod pa se s karto sistema tudi pojate od planeta do planeta.

Za medzvezdna potovanja boste morali k astrogatoru, kjer lahko preučite in začrtate smer vaših ramskavanj ali zgolj preletite osnovne podatke o že odkritih sistemih in njihovih planetih. Pomembne podatke lahko tudi natisnete na papir.

V oddelku za varnost spuščate in dvigate ščite ter vključujete in izklapljate orožja, uporabljate *cloaking device* ter lansirate bojne in raziskovalne kapsule.

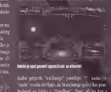
Najpomembnejši izmed vseh članov posadke je tokrat zdravnik, a ne zaradi njegovega običajnega dela, temveč zato, ker lahko z njim shranite ali naložite stare pozicije. Tod lahko tudi nastavite nekaj klasičnih opcij, od varčevalnika zaslona, sporočil pa do oblike črk.



Elipsa, elipsa, ljubezen moja...

Poudarek v igri je namenjen tuhtanju in izumljanju novih komponent, ki izboljšujejo sposobnosti vaše ladje, tako da se boste dobršen del časa pehali za novimi surovinami, razstavljali in analizirali stare ali pa le nikom pomejali šest kosov smeti v zameno za kaj pametnega (mimogrede: res včasih). Iz pravih surovin ... sestavite generatorje goriva, ti vam nato omogočijo obsežna potovanja, ta pa spet izkoristite, da na čim več planetih postavite svoje predelovalne tovarniške. Iz nabranih surovin nato sestavite boljša orožja, nove naprave in spotoma se malce pokramljate z malimi zelenimi.

Glasba je vseskozi zares dobra, medtem ko zvočni učinki ne presegajo občasnega blip blip. Huje je z grafiko in prijaznostjo do uporabnika. To sta namreč pojma, katerima so se fantje pri Kanalu 7 načrtno in namerno uspešno izognili. Vse je narejeno v ločljivosti 320x200, z malo barvami in goro dekorativnih gumbov, ki ne služijo ničemur. Delajo le zmedo in lažen vtis, da nečemu služijo. IS ne premore nobenih vmesnih sekvenc, slabo pa je narejena tudi komunikacija s tujimi rasami in člani lastne posadke. Vsi padajo na eno samo besedo, medtem ko so stavki izguba časa.



Nekdo je spet pozabil ugasniti luč za vikend!

Kadar prijaviš "exchange" porečejo: "?", kadar pa "trade" veselo zbrbljajo, da bi exchange prišel kar prav. Posloviš se lahko z "Goodbye", "bye" ali pa kar z "Good", tisti brez dlake na jeziku pa raje zvrnejo po Inc. Če bolje premislim, bo pravšnja kombinacija kar Ctrl+Alt+Del.

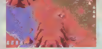
Format	PC (386, 4 MB, 7.5 MB HD)
Zvrst	Vesoljska strategija
Založnik	Channel 7
SKUPAJ	63

Grafika	Zvok	Igralnost
41	76	74

ATR

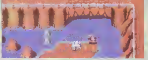
ZAKAJ JIM NIKOLI NE ZMANJKA GORIVA?

Ljudje, kaj zaboga se dogaja?! Včasih sem bil dober v igrah, ki so zahtevale ročne spretnosti in hitre reflekse, sedaj pa so me vse igralne veščine, ki sem jih nekoč posedoval, kar naenkrat zapustile in izginile neznano kam. Vse se je začelo pred nekaj meseci, ko sem začel izgubljati pri Sensible Soccerju, nato pa so me še vsi člani uredništva zapored sesuli v Mortal Kombatu 2. Toda ATR... no, vsak zna igrati dirkalno igro, ali ne? Z malo vaje, kot kaže ATR, sem zagnano treniral cel vikend, postavil nekaj rekordov in se vrnil na uredništvo ohrabren z rezultati in poln samozaupanja, nato pa žal spet izgubil. Peeek!



A se bi bilo ocenjevanje, da bi se vsi peljali hkrati? Tako bi bili takšni vsi zmagovalci.

Kljub neslavni preteklosti Overdriva, ogleda, ki ga uživajo Micro Machines in dveh tekmecev na obzorju (Arcanov Turbo Trax in The Hiddenov The Big End), se Team 17 ni odrekel izdelavi še enega dirkalne simulacije iz ptičje perspektive. ATR (All Terrain Racing) je igra, ki z obliko dirkanja po gozdovih, kanjonih, športnih progah, vesolju in lunarnih pokrajinah pritegne slehernega dirkalnega manijaka. Vprašanje pa je, če bo ta manijak zadovoljen z izbiro le treh vrst avtomobilov, ki so jih za potrebe igre izumili Team 17 ovi konstruktorji. 4x4 džip je kot nalašč za vožnjo po neasfaltiranih cestah, je tudi zelo poceni, tako da lahko ostanek denarja potrosite za izboljšave. Hydra buggy je vsestransko vozilo, ki zagotavlja povprečne rezultate na večini prog, kot tak je namenjen predvsem začetnikom, čeprav je malce dražji od džipa. Formula je divja aerodinamična zverinica, ki se dobro odnese le na športnih progah. Pri dirkanju na drugih terenih pa bodite z njo skrajno previdni in pred nakupom vsaj dvakrat premislite, kar je zelo draga.



"Si že kdaj razmišljal, kako je svet pravzaprav moj kvadratea?"

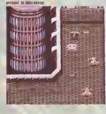
ATR kot vsaka poštena dirkada ponuja za uvod pred dirko samo nakup cele vrste izboljšav. Vaš bolid lahko okrepite z močnejšim motorjem, boljšimi gumami, lupino za oklep, amortizerji proti skokom in skalam, servo volanom, turbo pogonom in celo ABS zavorami. Večina teh dobrot na žalost traja le eno dirko.

Dirkanje poteka iz 3D izometrične ptičje perspektive, ki vas nemalokrat zavede, da se zaletite v ovire, ki jih sprva sploh ne opazite. Ponekod se okolica namreč skorajda ne loči od steze, kar je najbolj očitno pri vožnjah skozi kanjone. Tudi slabo izbrana 32 barvna paleta opravi svoje. Na kasnejših stopnjah se pojavijo še dodatne ovire, nastajajoči atebri ipd., kar nivo težavnosti dvigne na čisto nemogočo raven.

Posebej zoprne so zasnežene proge, še posebej prvič, ko ne poznate njihovega poteka. Sneg je vsepovsod, kjer ga ni, so pa ostri ovinki, ki jih morate izpeljevati s hitrostjo 2kmh na uro. Tudi pospeševanje na oljnih madežih ni priporočljivo. Vsekakor pa pobirajte poskakujoče bonuse (t.j. denar, pospeški...) in se ne igrajte v križiščih. Pravila so sicer zato, da se kršijo, toda tukaj nimate šans, da bi goljufali na ta način.

Igra ATR je večinoma izpolnila moja pričakovanja. Odgovorila je na kritike Overdriva, ki je bil svojčas čisto spodoben špil, sicer malce preveč enoličen in čist, za moje pojme, če veste na kaj mislim. Po teh merilih ga ATR daleč prekaša blatne zasnežene in poledene ceste, nesramni nasprotniki, ki vas spodrivajo s ceste, ciljajo z raketami in sekajo ovinke, kjer je le mogoče, vse to pa še polno ovir, tunelov in skakalnic vnaša v igro vso potrebno mero dinamike.

Kibri Koera si je krog pred koncem dirke pridobil že takšno prednost, da lahko odsinal





Športne proge so dokaj preproste, cesta je široka in na njej ni veliko ovir. Toda če vaša igralna palica po naključju zdrsne in si izbere gozdno pot... dobrodošli v nočni mori! Večina teh prog je pokrita s snegom, tako da se ne vidi niti smernih puščic, tla so spolzka in večina ovir zakrita s snegom. Tudi kanjoni niso od muh: ozki prehodi, veliko skal in malih jezerc. Igra za enega igralca pomeni preprosto premagovanje prog na različnih terenih, toda jaz vam hočem povedati še o multi player bojni enačici. Ta je, preprosto rečeno, zabavna. V njej se tekmuje po sledečem sistemu točkovanja: za prvi zaključen krog 2 točki, zadetek nasprotnika z raketo 1 točka, izriv nasprotnika izven zaslona 1 točka. Zmaga tisti, ki prvi doseže 20, 30 ali 40 točk. Škoda je le, da avtorji v igro niso vgradili še editor prog in da ne morete spreminjati števila krogov, katerih morate vedno odvoziti po šest.

Ko boste ATR prvič poskusili, se vam ne bo zdel nič posebnega, toda ko se boste v igro poglobili, se vam bo kazal v vedno boljši luči. Kaj še čakate, stopalo z zavore in juriš na progo!

Format	Amiga
Zvrst	arkadna simulacija
Založba	Team 17
SKUPAJ	70

67 | 64 | 72

ALIEN LOGIC

SkyRealms of Jorune

Zelenjava magija in nuklearna tehnologija si podajajo roko

Si je tokrat pogruntal nekaj popolnoma novega. Alien Logic je igra z drugačnim načinom igranja in svežim scenarijem. Zaplet postane očiten šele s poglobljenim igranjem, ki vas venomer nagrajuje z novimi pogledi na igro, ki jih včasih sploh ne pričakujete.



Ti, a ivuje žena zadnje čase kaj čuz pini skata? "Ne, samo teži mi zaradi visokih računov pri frizerju."

Jorune je planet, ki ga Zemljani odkrijejo kmalu po odkritju nadsvetlobnega potovanja skozi vesolje. V nekaj desetletjih na planet dospe prek dvajset tisoč kolonistov, ki se naselijo v mnogih vaseh. Živijo v miru z domačim inteligentnim živiljem, zadržanimi Shanthami in nehumanoidnimi Thriddi. Žal na Zemlji izbruhne strašna vojna, vezi s kolonijo se pretrgajo in zaloge v trenutku presahnejo. Zemljani začno v paniki izkoriščati sveto zemljo, ki so jim dotedanji vladarji (Shanthe) prepovedali. Doslej miroljubni Shanthe napadejo hitro in smrtonosno, s pomočjo neznanih orožij, ki na eni strani temeljijo na magiji in na drugi na nuklearno energijo. Večina Zemljanov je ubitih, toda tik pred koncem jim v ozračje uspe spustiti bakterijo, ki pomori tudi skoraj vse Shanthe.

Mine 3500 let, tehnologije in znanja so pozabljena. Pozabljena so tudi stara sovraštva, ostaja le neizprosen boj za preživetje. Življenje na planetu je nekakšna mešanica ozadnjaško agrokulturne sedanjosti in preteklosti, iz katere vse rase črpajo kanček znanja ter predvsem ultra napredne naprave, pred katerimi bi pokleknil še Picardov "away team". Planet je razdeljen na politično vplivne sfere, ki jih kontrolirajo posamezne rase. Na primer: inteligentne pume (Cougars), ki govorijo in hodijo vzravnano, družbo jim delajo k alkoholizmu nagnjeni volkovi, sicer dobri borci, če ko niso pijani, medvedi Boonths, ki jim je pri srcu kmetijstvo, pa tudi viteštvo jim ni tuje. Takšen stavek morda zveni smešno, toda ko vas napade banda pobesnelih Cleashov (podobnih dvometrskemu ščurku), vam takšen poljedelec, ki je povrhu še splošni zdravnik, pride zelo prav.

Med prijaznimi rasami boste našli Thivine, trgovce z vsem mogočim, ter Corastine (kuščarjem podobne fizikalce). Mednje pogojno spadajo še Trarche, kot mino zabiti humanoidi, ki jim nikoli ni jasno niti, koga so skregani.

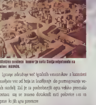
Vaša naloga je, da kot eden od preživelih odkrijete zaroto, ki ogroža življenje vas in vseh ljudi ter nenazadnje celega planeta. Poiskati morate pot do nedostopnega otoka Delshe, kjer prebiva glavni zlikovec Rdeči Shanthа in ga naučiti kozjih molitvic.

AL je zagotovo prva igra, pri kateri sem res temeljito in do konca prebral priročnik, nekatere dele pa sem med samim igranjem prebral ponovno. Tokrat boste priročnik krvavo potrebovali, saj igra skriva nešteto očem skritih informacij. Tako vam bodo na potovanjih v veliko pomoč "eco" robotki, biološke mašince, ki vrtajo v zemljo ali vas operirajo. Ustvarjanje bio-robotkov je že eno izmed opravil, ki vas bo na začetku čisto zmedlo, z malo prakse in pomoči priročnika pa boste hitro postali mojstri. Izkušnja več je tudi obisk WeaveWorlda, kjer s posebnimi kristali pridobivate nove "dyshe". Dyshe so neke vrste uroki, bodisi napadalni ali obrambni, poleg pa se lahko naučite še nekaj posebnih učinkov, začenši s hojo po lavi. Vse omenjeno izvira iz posebne energije Isho, ki jo zmorejo poleg Shanth izkoriščati le redki. Isho zelo spominja na magijo, omogoča pa cel kup sposobnosti, uporabnih v boju, raziskovanju in obrambi.



Sprehod po gozdu mi sedaj dobro dé. Kaj pa je tole okrli in lisičí hop ekeo spredaj ... pa roe no nem

Raziskovanja vas bodo vodila prek celotnega planeta, razdeljenega na regije, ki si jih lastijo posamezne rase. Na poti boste srečevali mora čudesa, v pomoč pa vam bo zlasti skener, ki meri oddaljenost od živih bitij, rastlin, kristalov in ruševin. Naprava spominja na igro Robinson's Requiem, zmore pa prikazati pomanjšano karto celega planeta in, tam izrisati položaje najrazličnejših zanimivosti in zlasti warpov. Exquize me? Warpi so nekakšni teleporti, ki vas popeljejo v WarpWorld, svet, skozi katerega je mogoče potovati na velike razdalje. Dobršen del igre temelji na zbiranju novih vstopnih točk v WarpWorld, ki vam jih odkrijejo Cle Eshte, naprave domorodnih Shanth, skrite v starih ruševinah.



Politično mesteco, tumor je naša Sanja odpotovala na zemljo... muzeje.

Igranje združuje več igralnih vmesnikov, s katerimi opravljate vse od boja in šnofljanja do premagovanja velikih razdalj. Žal je za podrobnejši opis veliko premalo prostora, saj se nismo dotaknili niti polovice ras in naprav, ki jih igra premore.

SSI se je tudi tokrat, kot že pri Menzoberranzanu, podal na področje SVGA grafike, zvok je ostal na ravni glasbene podlage, ki igra s CDja, zvočni učinki pa so ven daile prerediki. Grafika je zaradi višje ločljivosti prisrčna, a žal občasno malo preskakuje. Predvsem je treba z veliko žlico pohvaliti inovativnost fantov pri SSIju, saj česa takega res še nikoli nismo igrali. Uvodna zgodba ustvari, navkljub povprečnemu uvodu, odlično atmosfero, ki jo mnoge neznane naprave in čudni prebivalci planeta z lahkoto obdržijo. Igra brez predhodnika, a upajmo z naslednikom.

Igro nam je posodilo podjetje Mantis.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	FRP in pustolovščina
Založnik	SSI
SKUPAJ	74

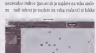
Grafika: 80 · Zvok: 74 · Igralnost: 71

FLIGHT COMMANDER 2

ZGODOVINA RAKETIRANJA

Še ena igra za Okna STOP Še ena povprečna strategija STOP Sesujte nasprotnike STOP je to res vse? Boste odslej brali samo še telegrafske opise povprečnih iger? Bo danes kaj dobrega za večerjo? Bo Slovenija sploh kdaj svetovni prvak v nogometu? Odgovori so ne ne ne in ne

Igre ki tečejo pod Okni so že zaradi tega sumljive Takoj nam je jasno da so programerji leni kot vrag ali pa vsaj nesposobni V neskončnost ustvarjajo najpreprostejše in najgrše menuje na svetu Znotraj te nenavadne zadeve (ponavadi jo najdete na vrhu zaslona tudi tokrat jo najdete na vrhu zaslona) si lahko



nastavite igro ki jo boste z veseljem igrali Če je to sploh možno

Tokrat se boste znašli v vlogi komandirja poletov (ne kontrolorja!) pod vašim poveljstvom pa bodo mnoge eskadrilje bojnih letal ki imajo v skrajno napetih situacijah zelo različne bojne naloge V spopad je vključenih kar 37 nacij seveda ne vse hkrati na voljo pa je zbirka 112 tih letal, narejenih med leti 1950 in 2010 Na voljo je kreiranje lastnih misij hkrati pa tudi pet največjih in najbolj znanih bojnih akcij od Koreje in Vietnama do Puščavskega viharja Ko sesujete računalnikova plovila na vseh stopnjah lahko ob hišnega prijatelja posadite še svojo družino s prijatelji pa lahko FC2 igrate tudi preko elektronske pošte

Pred akcijami si glede na njihov pričakovan potek in naloge ki so vam zadane oborožite svoja letala Včasih zadošča že nekaj raket za sesuvanje mostov in premikajočih se objektov (vlaki tanki) pa boste potrebovali dragocene lasersko vodene bombe Bodite pozorni predvsem na oborožitev ostalih letal ki bodo z vami v akciji saj vam včasih nudijo dovolj zaščite, da raket zrak-zrak sploh ne potrebujete

Krmarjenje poteka v celoti preko glodalca in z njim preko ikon (in že omenjenega ostudnega menuja na vrhu ekrana) Cas-ul ovira po želji lahko med dvema potezama mirno pogledate celovečerni film ali pa celotno misijo odigrate v pičlih dveh minutah Poleg odličnih efektov in digitaliziranega govora vas bo očaral tudi lepo narisan teren nad katerim letate, žal pa igra ne teče v prav visoki resoluciji

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)
Zvrst	strateška igra
Založnik	D S Reid
SKUPAJ	57

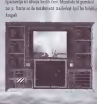
54 70 63

ÆGIS

SANJE O POČASNI VOJNI

GUARDIAN OF THE FLEET

V prejšnji številki vaše priljubljene revije (kdo je rekel "Obramba?") je eden od piscev jamral kako težko je napisati uvod Meni so take težave ponavadi prihranjene pri Time Warnerju so ga spet pokronali! Time Warner je namreč založnik razvpitega Rise of the Robots igre z neverjetno grafiko glasbo Briana Maya (ki jo je za dobrih pet sekund) in igralnostjo na nivoju kurjih črev Marsikdo bi pomislil no ja fantje so še neizkušeni naslednji špil bo boljši Ampak



Ta stopi na sceno Aegis Napisali so ga manj znani Software Sorcery in ima dobro grafiko odlično glasbo filmske sekvence milijon kontrol igralnost je pa podn A jih izkušnje nič ne naučijo? Na škatli najdem bombastične prijave v stilu "Realistični boji vrhunska oborožitev ultimativna napetost sirov burek included!" Saj tisto (ampak samo tisto) o vrhunski oborožitvi drži. Kot ljubitelj podmornic in ostalega pomorskega železja sem vseeno poskušal napisati kaj lepega Prvo razočaranje Špil na CD-ju požre dvajset mega diska?? Polure trajajoča instalacija mi zbije moralo dva metra pod zemljo zarek upanja se je pojavil ob uvodni animaciji, a je začel strat VESA in ekran je utripal kot božično drevesce Temu se izognete če na kontrolni plošči (yes igra brez menijev!) izključite mehko prelivanje slik.

Na ladji se mimogrede izgubiš Do vsake naprave (ala sonar radar orožarna jedinica mobitel GPS) pridete praktično takoj ne glede kje se nahajate, kar vam v bitkah pride izredno prav Sam pogled na prizorišče dogajanja (se pravi zunanjost) se mi zdi precej čuden Vaša ladja v sredini modrega ovala? (Zakaj pišem toliko vprašajev? Ker je Aegis en sam velik vprašaj!) Oval lahko premikate naokrog in tako pregledate VSE ladje v okolici tudi podmornice (???) In odločili ste se potopiti sovražnika napolni orožje namen na sovražnika pokliči mamo za dovoljenje strelja] Oblika izstrelka na voljo imate rakete Tomahawk Harpoon SAM in torpede ADCAP in ASROC slednji imajo raketni pogon je vedno enaka hitrost izstrelka na zaslonu pa je primerljiva s hitrostjo premikanja hipnotiziranega strešnika Sicer ima počasnost igre svojo prednost (več časa za odločitve) izgubi pa veliko na toliko opevani napetosti in je smrt za igralnost



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, 20 MB HD)
Zvrst	simulacija vojne ladje
Založnik	Time Warner / Software Sorcery
SKUPAJ	62

77 81 57



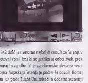
Nebo nad Pacifikom bo spet rdeče

Najnti forti tu. Le kaj to pomeni? Ulična števil ka, na kateri domuje MicroProse? Število bugov v špilu? Simulacija življenja in dela tovariša Džugašvilija Stalina? SimWar? O.K., vsi ste že pogruntali, da je to že pregovorno filozofski uvod. Najnti forti tu je simulacija letenja. Za tiste, ki niso prebrali opisa v poletni izdaji Megazina, naj ponovim, za kaj se gre: ameriška avijacija proti japonski avijaciji (in obratno). Morje, zvezde, oblaki na nebu, mitriljiranje, strmoglavo bombardiranje, torpediranje in mnogo letenja na pacifiškem bojišču. Od prejšnje verzije se novi Najnti forti tu razlikuje po sočnih dodatkih: možnosti igranja prek modema, novih letalih,



dodatnih bojiščih, multimedijskem vodiču, učitelju bojnega letenja in življenja na letalonosilkah istega časa. Komur ta ce-de ni dovolj, oziroma mu ne nudi dovolj informacij, naj pobrska po knjigah Črne ovce, Samuraj ali po kaki ilustrirani zgodovini letalstva. Kot pilot ameriške mornarice lahko mešate štrene Japoncem v Corsairu, Hellcatu, Wildcatu, Lightningu, Mustangu ali v Curtissovem lovcu P-40. Kot Saburo Sakai, Hirajoši Nišizava ali katerikoli drugi japonski as pa se po nebu nad Pacifikom vozite z Zerom, Ki 84 in še celim kupom drugih letal. Pozabite na užitke v popoldanskem letenju, aeromitinge, piknike, lepa dekleta, TV dnevnik, instrumentalne nalete in podobne romantične zadeve. To ni Flight Simulator 5.0 (trade mark), bojni piloti živijo v umazanih barakah, v sezoni monsunov dežuje vsak božji dan, po otokih razsajata malarija in malodušje. Vojna je zabavna reč le za bedake in tiste, ki je niso nikoli doživeli. Vojna na Pacifiku je za evropejce nekaj eksotičnega, mogoče zaradi strahotne oddaljenosti, mogoče pa zaradi srditih spopadov za majhna in na videz nepomembna otočja.

1942 nudi zabavo tudi tistim, ki ljubijo strateške igre. Kot admiral Tagata vodimo cele konvoje ladjevja v bitke, pošiljamo lovce v patruljiranje, bombnike nad sovražne ladje, ki so še daleč za horizontom. Samo letenje v mornarici nudi tovrstno „zabavo". Komur pa niso povšeči vzleti na gugajočem se parniku in pristanki na istem, se lahko mirne duše prijavi v letalstvo. Tu ni življenje nič boljše. Dolgočasno patruljiranje vzdolž otokov postavlja živce na preizkušnjo, [illegible] kolikor seže pogled in zelene oplate [illegible] etrov, vlaga, deževja, bolezni in [illegible] je tako, tako daleč.



1942 Gold je trenutno najboljši simulator letenja v II. svetovni vojni. Ima hitro grafiko in dober zvok, prek 500 misij in zgodbo, ki je zgodovinsko gledano vero dostojna. Vojaškega letenja je počasi že dovolj. Komaj čakam, da pride Flight Unlimited in dodatni scenariji za FS5.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM.



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)
Vrsta	letalska simulacija
Založnik	MicroProse
SKUPAJ	72

75 | 69 | 66

WingMan *Extreme*



WingMan Extreme združuje vse lastnosti visoko kvalitetne igralne palice z izjemno obliko. Na vrhu palice je nameščeno stikalo za 4 stranski pregled terena ki igralcu omogoča popoln pregled nad bojiščem. Dodatna štiri stikala omogočajo da so vse najbolj pomembne funkcije v igri v dosegu vaših prstov tako da vam ni potrebno iskati le te po tipkovnici.

Ker je WingMan Extreme povsem TrustMaster združljiv, ga lahko uporabljate v večini od zmogljivejših letalskih iger na tržišču

Na zalogi

BAVANT

BAVANT

Uradni zastopnik Logitecha v Sloveniji

Bavant Trading d.o.o.
(Sharada Computers)
Pružnikova 83 61210 Ljubljana Šentvid

Nove telefonske številke:
061 152 16 53
061 152 14 07

LOGITECH



MouseMan *Sensa*



"Zakaj mu po vsej tabo gladrio, kot da bom zaključil v enem hladnem!"

Na Zemlji je ... vojna ... razdejanje in ljudje so ... rati v globočine. V deželi krtov ... li na lepše čase in vendar je prišel trenutek, ... pogledali na plano. Ampak našli so le džunglo ... džungla, džungla... Kamorkoli pogledaš, ... no, saj veste kaj mislim. Potem pa so človeči ... raziskovanjem širše okolice in na skrajno ... je našli nadvse čuden vijoličen hrib, tod pa še bolj čudna bitja, imenovana Boonoki. Ker so bili ljudje prepričani, da so naleteli na nekakšne bojevnike, so Boonoke hladnokrvno napadli in spravili na drug svet, nekatere pa zasužnjili. Potem so taisti, destruktivno usmerjeni človečnjaki zgradili nekakšno vertikalno mesto, na katerega dnu so naselili revne, na vrhu pa premožnejše. Čeprav ljudem v večini poveljuje le njihov predsednik Predsednik, pa ima gospod BigWig nanj in na vse ostale (in ostalo) še kako velik vpliv. Posnavali krepko prevelik. Pa še hudoben je za nameček, medtem ko je predsednik Predsednik vsaj zabit kot kamen v vodnjaku.

Ker se je razvoj mesta praktično ustavil, je sklenil cenjeni znanstvenik Azimuth ustvariti nekaj, kar bo trenutni mrtvi situaciji storilo konec. Izumil je Schnibble. BigWig se je zbal težav in seveda svoje pozicije, zato je nad izumitelja sklenil poslati plačance. Naslednjega prizora ne bom opisoval, saj presega vse meje dobrega okusa. Če premorete dobro srce, si oglejte uvodno sekvenco do konca in vse vam bo jasno.



Megazinova kolumnistija – predrin na diskatni torek.

Gospod Azimuth je torej ugrabljen. Vi osebno, torej Woodruff, pa se znajdete pred razdejano hiško. Nagovora, ki vam jo je Azimuth natiknil na glavo, vas je v nekaj trenutkih postarala za mnogo let. Woodruffu se niti ne sanja, kdo je, niti ne ve, kaj se je sploh zgodilo. In začne spraševati... Po zaslišanji nalnaceloče.

Igra, ki se kiti z za mnoge prekompliplinkipunklicarkanim ... naslovom, je prava pustolovščina. Humorna, zanimiva, utrgana, humorna, dolga in vendar popolnoma nenasilna (ampak humorna). OK, razen včasih fasete po betici. Za igranje uporabljate več ali manj le miško, s to prednostjo, da ima igralni kurzor fakultetno izobrazbo in sam opazi vse zanimive predmete na ekranu. Tako na predmet ali osebo samo še kliknete in z njim se bo zgodilo točno tisto, kar bi sicer morali sami storiti s pomočjo množice packastih ikon. Tako v igri najdete le tri ikone. Prva je stara dobra save/load/quit ikona, brez katere pač ne gre, četudi je igra ustvarjena tako, da se pokabiti nikakor ne morete; no, vsaj toliko ne, da z igranjem ne bi mogli nadaljevati. Pod drugo boste našli zbirko predmetov, ki v vaših gromozansko velikih žepih nestrpno čakajo, da jih kjerkoli in na kakršenkoli način uporabite. Zadnja ikona, torej skrajno desna, je namenjena nastavitvi zvoka (pa še to le vklopu in izklopu, da ne boste mislili, da lahko prikličete na pomoč kak "feelterker", tako kot pri Transport Tycoonu). Še malo se pomudimo pri nadvse zanimivem kurzorju. Ta spreminja obliko glede na trenutno razpoložljivo uporabnost. Če je naprimer lokacijo možno zapustiti po ozkotni ulici na levi strani, bo kurzor prevzel podobo vrat in vam hkrati dal (z besedo!) vedeti, kam vas pot pelje. Da ne bo potem, "aja, jest sem pa mislil..."

Woodruff je torej nenadoma odrasel. Kot smo že omenili, je v silnem šoku izgubil tudi ves spomin. A vendar se bo kaj kmalu spomnil, kaj se je v usodnem trenutku zgodilo v hiši gospoda Azimutha. Ko povežete skupaj dovolj različnih koncev, ugotovite da je bil cenjeni znanstvenik Azimuth pravzaprav vaš posvojeni oče. Zdaj je ugrabljen. Kaj pa mali plišasti medvedek? Razstrelili so ga, kot ste vi pokast v Doomu! Z Woodruffom morate torej poiskati ugrabitelja svojega posvojenega očeta in morilca vašega plišastega medvedka.

Naj vas poučim še o denarni enoti, strul se imenuje, katere kovančki vam občasno še kako prav pridejo. Pazite, da vas ne ogoljufajo pri nakupih, saj pozna številski sistem Boonockov kar dvanajst številk. Takšne številke boste potrebovali tudi ob uporabi Tokotona, nekakšne oblike video fax televizije. Prav veliko programov sicer ne love, med njimi pa je uporaben kanal z vremensko napovedjo. S pomočjo še ene od blesavih naprav lahko nato natančno določite kraj, kjer se bo nekaj zgodilo. Včasih naprimer zapiha veter. Ali pa se ulije dež. Ali pa vam na glavo trešči meteorit. Kul.



"Ne se razburjati, spoštovani kolega! Šuškl mi je rusko padel pod stol, vendar sem zvedel, kako je ime mojemu zobozdravniku! Ne boš verjel... kako prismuknjeno ime..."

Najbolj bodo ljubitelji norih sličic prišli na svoj račun, saj je grafika (ročno risane slike) naravnost fantastična. Tako dobro zrisanih slik pač ne najdete kjerkoli, zato si Woodruffa oglejte najmanj desetkrat, saj po napovedih sodeč tudi v bližnji prihodnosti ne gre pričakovati podobnih dosežkov. Kar se mene tiče, so Francozi še enkrat več ustvarili igro neprecenljive vrednosti, ki jo z veseljem igra tudi razvpiti Primož G. V nedogled se sprašujem le, zakaj za vraga dela le pod OK-ni? Saj vem, odgovorov je cel kup, ampak jaz jih nočem sprejeti. Hočem DOS verzijo (ali vsaj OS/2)

To odlično igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM

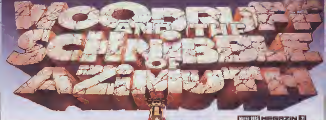
PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)

odrgana pustolovščina

Cocktel Vision / Sierra

SKUPAJ 91

92 | 90 | 94



King's Quest 7

THE PRINCELESS BRIDE, 2. del

V prejšnji številki so nas nazadnje ujele jezne zivali. To je bilo na koncu tretjega poglavja, vendar pa bomo četrto nadaljevali tam, kjer smo končali drugega. S princeso Rosello smo splezali v dvigalo in se potegnili navzgor.

4. poglavje

Znašli ste se torej v nekakšnem dvigalu, bolje rečeno v luknji. Nad vami stoji grobar, v rokah pa drži lopato. Primite se za lopato in potegnil vas bo na plano. Z njim se pogovorite in povedal vam bo, da se je izgubila njegova dresirana podgana. Ker ima podgano neskončno rad in ker je zelo koristna, mu obljubite pomoč pri iskanju. Sprehodite se naokoli in našli boste drevo, na njem pa nekakšno hišo v obliki buče. Počakajte nekaj trenutkov in videli boste otroka, ki se bo po vrvi sprehodil v notranjost bučne hiše. Tudi vi splezajte v hišo po vrvi (ne po pajčevini!). V hiši vzemite kost in vrečo, v kateri je noga. Sedaj se po vrvi spustite spet navzdol. Poiščite hišo doktorja Kadavra in vstopite. Kadavru dajte kost in v zameno vam bo dal škatlo. Spet pojdite do bučne hiše na drevesu, vendar pa se vanjo ne povzpnite. Otrokoma, ki se igrata zgoraj, pokažite škatlo. Pravita sicer, da jo prinesite gor, vendar pa tega ne storite, ampak škatlo položite v njuno dvigalo, torej v vedro na vrvi. Poslala vam bosta grobarjevo podgano. Vrnite se do grobarja in mu dajte podgano. Grobar bo strašno vesel in dal vam bo trobento.

Že tretjič se napotite do bučne hiše. Pred hišo boste našli krsto v krstici pa mačka. S pomočjo orodja odprite krsto in mucek je osvobojen. Z njim se pogovorite in dal vam bo dodatno življenje. Pojdite do pokopališča. Na podboj vrat je naslonjena lopata, ki jo mirne duše lahko poberete. Pojdite na sever in našli boste grm iz kosti. Na taistem grmu potegnite za levo vejo. Potem pihnite v trobento in prišel bo grobar ter skopal luknjo. Skočite v luknjo.

V luknji boste našli veliko krsto, na njej pa ključavnico s kodo. Da se ključavnica odpre, morate uporabiti zaporedje lobanja, netopir in pajek. Ključavnica se zlomi. V krsti je kralj trolov. V tem trenutku se pojavi Malicia in skupaj s kraljem vas zapre v krsto. Trolskemu kralju dajte zmajevo zabo in orodje. Ko se rešita, boste prejeli čarobno palico. Kralja spremenite v hrošča in prišli boste do groba. Na grobu visi črna kuta. Vzemite kuto in jo oblecite. Pojdite do doktorja Kadavra, od katerega prejemete rastlinski sprej.

Odpravite se na zahod in mimo bučne hiše, kjer prestrašite otroka. Pojdite v rastlinski vrt. Hudobno zeleno rastlino poškropite s sprejem, mesojedim rastlinam pa vrzite vrečo z nogo. Prejeli boste rdeč cvet.

Pojdite do zadnjega dela Malicijine hiše in odstranite bršljan. Z lopato odkopljite luknjo. Tako boste prišli v hišo. Skrijte se pod desko in psa po nosu pošprican jte s sprejem, da ne bo več vohal. V tretjem predalu (v omari pri postelji) boste našli oblačila. Vzemite samo volneno nogavico, ostale dele obleke pa vrnite v predal. Pojdite po isti poti ven in si zopet nadenite črno kuto. Pojdite skozi temni gozd, kjer boste srečali medveda. Prezenite ga z volneno nogavico, potem pa se odpravite v mesto.

Pojdite v mestno hišo, kjer še zabava še vedno traja. Spet se po stopnicah odpravite do lepotilnega salona. Tu z volneno nogavico očistite podstavek angelčka pri ogledalu. Preberite napis. Grozdje na stebru obdelajte z orodjem in prejeli boste zlat grozd. Grozd dajte angelčku in vodnjak se na pol odpre. S čarobno palico povečajte kralja Trolla (hrošča), da vam pomaga, nato pa skočite v vodnjak, kjer se četrto poglavje konča.

5. poglavje

Na levi strani drevesa obesite petelina in sir. Ko bo petelin odletel, se polastite njegovega peresa. Prodajalcu v kiosku dajte magični kipec in prejeli boste mazilo, ki vas za trenutek spremeni v zajca. Na poti iz mesta se pogovorite še z jelenom. Odpravite se do smrčečega kamna, ki ga prebudite s peresom. Povedal vam bo, kako lahko oživite začarano drevo. Pojdite do kipcev pri suhi rečni strugi. Na anfori kipa je luknja in vanjo vlijte nektar. Pojavita se voda in mavrica. Lord, ki je začaran v jelena, se zopet spremeni v človeka.

Pojdite v temni gozd. Na livadi uporabite mast in spremenili se boste v zajca. Tako ubežite medvedu. Spet pojdite k hiši v obliki buče. Mumiji sunite kost in jo dajte (kost) črnemu psu. Pes vam v zahvalo podari medaljon. Pojdite do grobnice, kjer stoji žalujoča ženska, oblečena v črno. Dajte ji medaljon.

Pojdite spet nazaj do buče hiše in poberite nekakšno petardo. Petardo zatlačite v ključavnico in pot naprej je prosta. V grobnici vzemite mrtvečevo glavo. Pojdite ven in po cesti bo prijahal brezglavi jezdec. Dajte mu glavo in dobili boste flavto za klicanje konjev. Zaigrajte na flavto in tako pokličite belega konja, ki vas bo ponesel do Etherije.

V Etheriji pojdite vzhodno in splezajte na vrh gore. Tu stopite do drevesa in naberite jagode Ambrozije. Ko pridete do mavričnega mostu, se spustite po mavrici. Nasproti kipa, ki ste mu v amforo vlili nektar, je še en kip. Temu v rog obilja položite jagode, ki ste jih ravno nabrali na hribu.

Uporabite flavto in z njeno pomočjo pokličite konja Ceresa. Ceres vas bo odnesel nazaj v Etherijo. Severovzhodno poiščite harfo in zabrenkajte na prvo, peto, šesto in četrto struno. Ko ste odbrenkali, premaknite harfino glavo. Pojavile se bodo tri vile, s katerimi se podrobno pogovorite. Spustite se po jugozahodni mavrici in pojdite spet v hišo doktorja Kadavra. Tu lezite v krsto in zaspite. Sledite sanjam.

Ko se zbudite, zapustite hišo Kadavra in s flavto pokličite konja Ceresa. Spet vas odnese v Etherijo, kot vam je svetoval že v sanjah. Stopite na jugozahodno mavrico in znajdete se pred Malicijino kočo. Za koco poslušajte lajež psa tako dolgo, da cucek ne laja več. Pojdite v hišo in poglejte ven. Skrijte se nazaj pod desko in počakajte, dokler nevarnost ne mine.

V luči na desni strani sobe boste našli kristal. Pojdite ven. Pred hišo uporabite flavto, nato pa pojdite do severozahodne mavrice in se po njej spustite v puščavo. Tu pojdite do škorpijonovega templja, kjer kristal postavite na kip, ki je obsijan s soncem. S flavto se prestavite v Etherijo in s pomočjo harfe k vilam, ki vam podarijo lovilec sanj.

Spet ste na Etheriji. Pojdite na goro, kjer ste prej nabrali jagode. Na desni strani je votlina, v njej pa morate alpske sanje. Na njih uporabite lovilec sanj. Pojdite v votlino in se pogovorite s tkalcem sanj, ter mu pokažite lovilec sanj. Ves navdušen vam bo podaril sanjsko preprogo. Z njeno pomočjo pridete v deželo sanj. V deželi sanj se požiralca sanj ubranite tako, da nadenj pošljete ujete sanje. Pojdite južno, kjer s pomočjo kristala stopite led. Sprehodite se do vrha hriba, kjer pričakate belega žrebca. Tu se konča peto poglavje.

6. poglavje

Pri dveh trollskih kraljih morate ugotoviti, kateri ni pravi. Poglejte med predmete in čarobno palico rotirajte. Nastavite jo na "F". Pritisnite spodnjo tipko in se na palični bunki prepričajte glede nastavitve. Tistega kralja, ki vrže v steno, spremenite v hruško, iz katere se spremeni v Edgarja. Znašli se boste v vulkanu. Na steni uporabite lopato in tako izkopljite luknjo. Rešeni ste.

Pri trolskih vratih pritisnite najprej levo oko, nato desno oko in nazadnje še nos. Čudno napravo iz Malicijinega predala vklopite na desno vtičnico na levi napravi. Zabliskalo se bo. Trollskega kralja zbudite s pomočjo rdeče rože, on pa bo zaustavil delovanje zloveščega vulkana. Na vrsti je snidenje z Edgarjem in vašo mamo. S pomočjo čudne naprave spremenite Malicijo v dojenčka. Dodatno življenje dajte Edgarju in je končana.

Knights of Xentar

V uredništvo iz dneva v dan prejemamo glasovnice, na katerih za naj igro predlagate igro Cobra Mission. Ker je ta igra očitno še vedno zelo priljubljena, smo se odločili objaviti še rešitev njene mlajše in atraktivnejše sestre. Tule je.

KOX je sicer pustolovščina, vendar pa jo v veliki meri sestavljajo spopadi z bolj ali manj divjimi nasprotniki (in zanimivi zapleti z bolj in še bolj divjimi dekleti). Ravno zaradi hudobnih sovragov je priporočljivo pogosto snemanje pozicije. Za bojevanje uporabljate različna orožja, ki jih na poti najdete ali kupite pri prodajalcih sumljivega slovesa. Izplača se pregledati vsak najmanjši grm in obrniti vsak kozarec. Poleg orožja najdete po najčudnejših kotičkih tudi denar, amulete za srečo in čarobne napoje, ki vam povrnejo izgubljeno moč. V spopadih lahko menjate tudi taktike bojevanja (npr. obrambno, napadalno, napadi najšibkejšega ipd.), še najbolj pa je priporočljiva taktika spoznavanja nasprotnika, katerega v kasnejših bojih (ko ga torej že poznate) sesujete kot za šalo. Sedaj pa se čisto na kratko sprehodimo skozi igro.

Na vhodu v mesto vas premlati šest tipov in vam pobere čisto vse. Tudi obleko. Ko vas starec spravi k sebi, se odpravite do bara, kjer istih šest fantičev ravno posiljuje lastnikovo hčer. Pokažite jim svojo moč, nato pa se pogovorite z lastnikom, da dobite plačilo. Pojdite v hišo (z dolgim hodnikom) na levi in mimo vratarja do gospoda Frumpa, kateremu obljubite pomoč pri iskanju zlobne šesterice. Dobili boste obleko in nož. Pojdite iz mesta in zahodno v grad. Na koncu zavitih hodnikov boste našli vodjo tolpe, ki pa kmalu pokaže svoj pravi demonski obraz. Vrnite se v mesto do Frumpa, ki pa ga ni več. Iz mesta pojdite v gore na sever. Od starca boste dobili medaljon, ki vam pomaga priti mimo stražarjev, vendar pa po uporabi postanete izredno šibki. Znajdete se v novem mestu, kjer na severnem koncu vstopite v večjo hišo. Srečali boste Frumpa, ki mu sledite, da vam izroči nagrado. Ugotovite, da je bil v njegovi podobi v resnici demon. Frump pa je nekje ujet. Demona pohabi mimoidoča čarovnica, ki vas pošlje iskat prijatelja Rolfa. Pred izhodom boste našli tudi Frumpa ter starca s hčerjo. Vrnite se v Squalor Hollow, kjer končno prejmete nagrado.

Sedaj pojdite iz mesta proti jugu. Našli boste hišico in v njej rdečo kapico Claro. Ubijte hudobnega volka (perverzneži se nato vrnite v hišo) in pojdite naprej proti jugu, mimo votline in vstopite v naslednjo hiško. V hišici ima Sneguljčica s sedmimi palčki svoje opravke. Nasilne palčke eliminirajte, nato pa še grobijana Belchota. Vzhodno je čarovnikova votlina, v katero pa je vstop onemogočen, saj vas nekakšna sila odbije od vrat. Za vstop boste morali poiskati Mystic Marble, možen pa je tudi vstop na precej lažji način. Vhodu se približajte iz zgornje strani in se čisto ob steni pretihotapite v vodino. Ko ubijete čarovnika Visela, se vrnite k Sneguljčici. Podari vam ogledalo.

Še južneje boste našli prehod, ki ga straži zlobni Tymm. Pojdite v 2. nadstropje bara v Conventryju, kjer vam črni vitez pove, kako priti mimo hudobneža Tymma. Vrnite se torej do prehoda in na fantiču uporabite ogledalo. Pot je prosta. Napotite se po stopnicah, kjer srečate svoje bivše dekle. Pojdite v mesto Phoenix na vzhodu, kjer boste na levi strani našli drevo, na njem pa dekllco, s katero se morate pogovoriti. V drugi vrsti hiš boste ob sredini (na levi strani) našli (v hiši) prijatelja Rolfa, ki se vam po pogovoru pridruži na vaši težki poti.

Jugovzhodno od Phoenixa je pokopališče. Oglejte si vse grobove in našli boste vse polno koristnih reči. Pojdite še v grobnico. V enem izmed kamnov boste našli dragocen ščit, ki ga seveda vzamete s seboj. Pojdite na sever, prečkajte most in poiščite mesto Carnage Corners. V pisarni na severni strani mesta se prijavite za delo. Svojo nalogo izpolnite na pokopališču (severno pri morju), kjer pobijete vse spake. Na zahodu najdete v skrinji nekakšno sliko, katero boste potrebovali kasneje. Vrnite se v Carnage Corners, kjer skrulnajte čim več podatkov o mestu žensk - mestu Arcadia.

Vrnite se na začetno lokacijo (v mesto), kjer so vsi prebivalci, razen starca, ki vam je pomagal, misteriozno izginili. Starec vam podari Ivyis Twig, vi pa se z darilom napotite v Carnage Corners. Levo od pisarne boste našli nekega možaka. Podarite mu sliko, ki ste jo našli v skrinji, in v zameno boste prejeli Transsexual Nuts. Pojdite v Arcadio, mesto žensk, ki je zahodno. V kotu na desni strani je nekakšna cerkev, v kateri srečate čarovnico Luno. Tudi ona se vam pridruži. Ko se vam pridruži Luna, se lahko premikate iz mesta v mesto s čarovnijo Warp. Žal velja to le za mesta, ki ste jih že obiskali. Luna lahko obnavlja vašo energijo (ceneje od raznih napitkov), njena magična energija pa se obnavlja med spanjem. Še nekaj kasneje nekaterim sluzavcem, s katerimi se borite, čarovnije ne škodujejo, ampak jim celo dvigujejo HP. V takšnih bitkah morate uporabljati izključno čarovnijo Earth. Pojdite še h kraljici, ki vam podari Virgin Medalion, s katerim pridete v grad Kalisto. Pojdite v Mellion, severno od Arcadie. Prejeli boste nekaj pomembnih informacij, ki vam koristijo v gozdu Kalsitu. Vrnite se v Areno, kjer se spopadete s pošastmi. Dobili boste ključ, s katerim se lahko prebijete v grad Kalisto. Tu boste našli prebivalce Squalor Hollowa.

Vrnite se v Carnage Corners, kjer dobite nagrado. Denarno. Za drugačno veselje pa se ustavite še v hiši v zgornjem desnem kotu mesta. Spet se napotite v grad Kalisto. Pri stopnicah uporabite informacije iz Mellinsa (pojdite po spodnjih levih, zgornjih desnih in spodnjih srednjih stopnicah). Vaša pomočnica Luna je ugrabljena s strani zlobne Haggis, ki je prevzela njeno podobo. Haggis spremenite v prah, poleg Lune pa ste dobili tudi Snow gem, s pomočjo katerega dobi Luna izredno učinkovit urok Blizzard. Sedaj morate pobegniti iz gradu Kalisto. Pojdite na sam vrh gradu in odprite vrata, ki so bila še pred kratkim zaklenjena. Dobili boste Demonov ključ, ki ga uporabite nekaj korakov naprej (desno), kjer na steni visi glava. In že smo v Wastelandu.

Pojdite v Moronvio, kjer pa boste za vstop v podzemlje potrebovali podkupnino za stražarja. Kaj bi bilo primernejšega kot hrana, ki pa je nimate. Odpravite se v mesto mačk Feline Farms, kjer se pomenite z njihovo voditeljico Partesio. Prosi vas, da se znebite zlobnih psov, ki so ji ukradli ribe. Pojdite na sever do votline psov. Ko kužke spravite na drug svet, se polastite tuna liver lumps, ki ga nesete Partesii. Dala vam bo en del rib, vi pa jih podarite stražarju. Pojdite ven in se vrnite, ker bo medtem sit stražar zaspal. Mimo zaspanca se odpravite v podzemlje. Pogovorite se z vsemi, nato pa se odpravite v vas Village of Fairies, ki se nahaja severo zahodno. Pogovorite se s Syphie, nato pa se sprehodite še do mesta Tristrap, ki se nahaja severno od vaše trenutne lokacije. Zraven trgovine z orožjem boste srečali deklico. Pogovorite se z njo, nato pa se vrnite v Feline Farms, kjer se prav tako pomenite z vsemi mačkami. V Moronvii se navzdol spustite po stopnicah, ki jih najdete v eni od hiš na levi strani mesta. Pogovorite se z Alice, ki vam podari Pearl of Sorrow. Spet pojdite do Tristrapa in si nabavite zalog za prihajajoče zahtevne spopade. Končno se napotite v Temple of Xentar (na vzhodu), kjer se srečate z materjo. Po srečanju pojdite še v bližnjo votlino, kjer sesujete glavnega demona. Vrnite se do Arcadie h kraljici in igre je konec. Seveda vam nihče ne brani raziskovanja na lastno pest. Nekje v igri se skriva še en dragulj, ki vam da čarovnijo Thunder, očitno pa je še nekaj skritih zakladov. Če jih kdo najde, naj nam sporoči.

Vseh bolj ali manj perverznih scen v rešitvi sicer nisem omenjal, videli pa jih boste vseeno. Če boste spretno snemali pozicije, pa si jih boste lahko ogledali celo večkrat. Torej, navali narod!

BC RACERS

Še en Mario kart ali le napaka v izročilu?

Kako že pravijo? Zarečenega kruha se največ poje in jaz sem se ga nažrl do sitega. Ko smo namreč lani enkrat sedeli za Nintendovo konzolo in drug drugemu iz rok trgali igralne ploščice, da bi čim prej in čim večkrat predivjali vse proge v Mario Kartu, sem mimogrede bleknil, da na vražjih pecejih zlepa ne bomo dočakali česa podobnega. Potem, ko sem postavil nekaj najhitrejših krogov, pa sem se spet vrnil za dobrega starega osebnega prijatelja in še nekajkrat do živega lo mtvega potolkel zlobne Harkonene. Dune 2 je še vedno na naši in vaši lestvici. BC Racers pa bodo imeli z uvrstitvijo nanjo verjetno nemalo težav. Morda pa se bom spet zarekel. Kaj sploh je BC Racers?

Prijetno arkadno simulacijo je po zgledu Mario Karta in lani pozimi opisanega Apogee-jevega Wacky Wheels izdelal Core Design. V zadnjem času je Core torej zelo aktivna firma, saj smo si v prejšnji številki Megazina ogledali njihovi igri Big Red Adventure in Skeleton Krew. Konec koncev, čas je že bil, saj prej ako raj leto o njih ni bilo ne duha ne sluha.

BC Racers so varno vskladiščeni na dveh disketah. Ko se počasi namestijo na trdi disk, vas prikrajšajo za nekaj več kot 11 megabajtov prostora in že se lahko prične prva dirka. Po mnogoterih pokrajinah in različnih dirkalnih površinah bomo divjali s pravcatimi pratricikli. Ideja izgleda še kako zanimiva, če odmislimo dejstvo, da se Core praktično povsod, kjer je le možno, vrača v lani izredno popularno jursko dobo. To pa počasi postaja rahlo dolgočasno.



"Zakaj ta tip vozi v nasprotno smer?" Verjetno je Anglež!"

Dirkališč je torej več kot dovolj. Podili se bomo po nepregledni džungli, po bleščeči puščavi, razmočenih travnikih, celo dirka po pokopališču nas čaka. Na izbiro je tudi nekaj voznikov, ki imajo na tricikllh posajene tudi sovoznike. Od prvih je odvisen način vožnje. Nekateri so manjši, lažji in hitrejši, zato se z njimi za volanom pazite hitrih ovinkov. Težji vozniki imajo precej slabše pospeške, vendar so zanesljivejši na ovinkih. Tudi sovozniki sodelujejo v dirki in to na prav svojevrsten način. Kadar vozite dovolj blizu katerega od nasprotnika, ga lahko sovoznik vneto klofa in če bo pri svojem delu dovolj uspešen, boste na koncu tekme za nagrado prejeli še dodatne točke.



Način vožnje je potrebno prilagajati področjem. V puščavi se vaše neobičajno vozilo (čeprav je tricikel narejen iz lesa se mu iz izpušne cevi, katero so slučajno pozabili narisati, kadi kot turku iz usti) precej slabše oprijema površine, kot naprimer v gozdu. Prav neznosno je šele zavijanje na ledu, kjer je potrebno še posebej pazljivo odpeljati, drugače mimogrede odbijete katerega od gledalcev. Ti vam sicer ne bodo kratili spanca. Izogniti pa se velja ostalim nadlogam, kot so prometni znaki, drevesa, ograje. Kadar se zabijete v takšne ovire, se vaše kolo rahlo obtolče, uničenost vašega vozila pa je prikazana na posebnem dino-metru v levem spodnjem kotu. Ko od dinozavra ostane le še okostje, je dirke konec. Tricikel se ne poškoduje le ob klasičnih trkih, ampak tudi ob bolj in malo manj zahrbtnih udarcih vaših nasprotnikov. Ob padcih v vodo vas ga niti praske. Takrat vam na pomoč prileti pterodaktilu podoben letalec in vas povleče nad kopno in pri polni hitrosti spusti nazaj na dirkališču. Dirko lahko torej nadaljujete, vendar s plavalnimi vložki izgubite kar nekaj časa.



Med osmimi dirkači boste morali biti najboljši, če boste želeli osvojiti lovoriko ob naslovu prvaka. Na različnih težavnostnih stopnjah se pojavljajo različna dirkališča, torej težja in lažja. Kavno kup domiselno izdelanih dirkališč in postranskih animacij naredi igro privlačno za igranje. Na grafiko izdelovalci niso dali veliko, še toliko manj pa na zvok, ki se skorajda ne pojavlja. Igro rešuje predvsem igralnost in zato jo priporočam tako ljubiteljem arkad in simulacij.

"Daj roko stran z mojega stegna!" "Oprosti, iščem zavoro..."

Format	PC (386, 4 MB)
Zvrst	arkadna simulacija
Založnik	Core Design
SKUPAJ	79

65 | 49 | 89

Vsaka podobnost je zgolj naključje: Wacky Wheels

Čeprav je Apogee dobil v roke že zelo zguljeno idejo o dirkah izmišljenih čačastih bitjec, je naredil svojo igro precej privlačnejšo, predvsem pa raznovrstnejšo. Možno je bilo dirkanje na čas, klasično dirkanje po



katerem koli dirkališču, modemska in mrežna povezava za igranje več ljudi hkrati. Še posebej duhovito pa je bilo treniranje streljanja, kjer so namesto tarč po dirkališču spustili trop rac. Torej pravi kva-shooting. Tudi pri grafiki in zvoku so se njihovi programerji zelo potrudili. Lahko jim očitamo le slab občutek pri ostrih zavijanjih in premalo domišljije ob ustvarjanju glavnih junakov.

JAKA TERPINC

Alone in the Dark 3

Pojdite k salonu. Pred vhodom na desni vzemite sod bencina (in ga seveda spravite v žep, za nogavico ali kamorkoli). Vstopite. Poderite ključ, ropotuljo, pločevinko olja, za stopničkom pa pobrskajte za vžigalicami. Na polici za šankom so tri steklenice: ena je prazna, v drugi je les-ni alkohol, tretja pa je, kako se že reče ... date jo v notranji žep suknjiča, emmmm... Naj bo po domače: floharca. Namen te leh je obnova vašo energije. Torej, zaužijte ko bo ruja. Prazno steklenico razbijte, v njej je žeton. Uporabite ga pri klavirju in glej - svetilka. Napolnite jo z malo prej podrtim oljem. Sod z gorivom zlijte v aregat nad katerim je filmski projektor. Sedaj menda veste kaj vas čaka. Predstava ne traja dolgo, zato nazaj k šanku. Z leve strani potisnite trolejo. Pozdravil vas bo prvi prebivalec Slaughter Gulcha, vi pa mu odzdravite s koltom ali karabinom. Zapustil vam karnega asa in naboj z zlato kroglo.

Odpravite se v luknjo in uporabite svetilko (pred tem jasno še vžigalice). Oglejte si plakat in poberite palico na zidu. Odprite sod poleg vas in z ropotuljo preženite klopotače. Stopite po lestvi navzgor v zaporniško celico. Kar sicer šibki, a nadležni kavboji nepresteno prihajajo za vami, čim prej poberite kamen na klopi, ključe le ličijo on stran vrat celice, pa potegnite k sebi s palico. Odprite vrata in se sprehodite po hodniku. Če stopite v celici nasproti vas pustite steklenico alkohola, ga bo pobrala overdoza vam pa do zapusti napitek za celjenje ran. Kamen vrzite ob steno in dobili boste indijanski amulet, ki vas bo obvaroval smrtonosnega pentagrama. V eni izmed sob v katere boste zašli po temi je arzenal, ki ga boklenete s preostalim ključem. Poberite winchesterovko. Nekaj dodatne municije ter šerifovo zvezdo boste našli v predalniku. V sobi nasproti je dimnik. Prečistite vratca ter se soočite z dimnikarjem Frankenštajnom. Naprej po hodniku. V veliki sobi so vrata, iz katere zelo rad prileze nek hudičevo nešporten kavboj. Če prednje porinete omaro, vam kavboj ne bo povzročal preglavic. Odprite omaro in se oborožite še s šibrovko, nato pa po vrvni lestvi na podstrešje. Poberite bič, železno ploščo, vrv za obešanje (skrite pod težkim kamnitim blokom, ko ne zači) ter pas. V winchester vstavite zlat metek in ga pošljite kavboju, ki kraljuje na podstrešju. Pred tem ga ne pozabite ošvrkniti z bičem, v čemer mu boste izpulili vrečo zlata. Za kavbojem bo ostala le vreča škorpijonov, ki si jo seveda prisvojite, kot tudi gatling, vžigalno vrvico in "zdravilo" v naslednji sobi.

Na železna vrata stopa potrkajte s strelom iz winchestra. Vstopite. Spet si boste morali pomagati z razsvetljavo, takoj za tem pa še z vrvjo odeliance, da se obvarujete napada voodoo sindroma. Znašli se boste v pasti. V luknjo nikar ne hodite, temveč vanjo položite vrečo škorpijonov. Sedaj boste lahko premaknili vzvod in zaprli loputo. Na oni strani bivše tajne odprtine poberite dinamit in kos suhega mesa. Vrvico že imate, zato pripravite eksploziv. Pojdite v sobo s sodom in ga podstavite k razpoki v zidu. Pristavite vžigalico in se skrijte za sod. Bum! Pohodite znak s puščico in se odpravite po hodniku naprej, dokler ne pridete do sobe z vrati. Najprej spravite s poti zombija, ki vas nadleguje, nato pa pojdite k mehanizmu za odpiranje vrat. Manjkajoče zobato kolo do nadomestite šerifove zvezde, vzvod za aktiviranje mehanizma pa premaknite z bičem. Vrata se bodo bodo odprla. V naslednji sobi poberite okrepčilo ter zaboj in k z municijo na desni. Vzemite zalet in stecite po deski. Akrobatski podvig vas prenese v hišo čez cesto. Tu najprej prižgite vse štiri svetilke, oglejte si načrt v zidu in se odpravite v sobo, katere vrata so se vam odprla. Nadlog v tej sobi se otresete tako, da pred podivjanega krokarja ne uni položite kos mesa. Tedaj dobite žeton, na tleh pa sta časopis in v kotu neke vrste stojalo. Pot v sobo poleg vodi skozi sliko. V spalnici dosle pri nogi postaje našli puščico, v predalu pulta za ličenje biser kroglo 30/30, mali gumijasti meh za ogledalom pa ključ (potisnite ogledalo). Puščico dajte lokostrelcu nad postelji. S ključem odprite vrata pred luknjo. V sobi poberite dnevnik in navodila. Pri zmaju uporabite diamant iz pratane, izpljunil bo paket nabojev. Stopite na balkon. Pred odprta vrata druge sobe položite stojalo. Ko se vešča dedeluha, ki je stražil, potisnite okenco in vstopite v fotografsko sobo. Z mize poberite ključ, na tleh pa so še bliskavica, sprožilec in sporočilo. Oglejte si fotografije nad kedmi. Z mehom in sprožilcem usposodite bliskavico. Odklenite druga vrata poleg okna, skozi katerega ste prišli v hišo. Na tleh je nekaj olja za vašo svetilko. Pošast preženite z bliskavico (označeno mesto v kolu), nato pa z šrdrovko odprite omaro. V njej sta eliksir in indijanska bojna palica. V pianino dejte žeton in se spustite v luknjo, ki se pojavi. Prižgite svetilko in odbrzite v jamo s kamnitimi bloki. Preskakujte jih enega za drugim, dokler ne pridete do Indijanca. Umaknil se bo po vaši intervenciji z bojno palico. Poberite naboje in ključek ter odskakljajte naprej. Pri ploščadi s krožno puščico skočite najprej desno, nato pa naprej po poti. Ko ne morete več naprej, uporabite amulet.

Znajdete se v upravni hiši, kjer vas takoj pozdravita dve mrtvaka. Proti njima ukrepajte po znanih metodah in si prilastite klobuk in ključ. S ključem pojdite do konca hodnika in odprite vrata v knjižnico. Na mizi je tiskarska plošča. Prižgite svečo. V omarah nasproti so tri knjige vredne branja, pri kipu ne koncu sobe pa dobite uro. Z uro se odpravite k vratom na drugi strani in jo uporabite pri odpiranju. Vstopite in spoznajte Morrisona. Vzemite mu zvitek z zgodbo. Klobuk položite na kip, ki se vam bo zahvalil s škatlico nabojev. Napadel vas bo zombi, vendar bo prva in neizogibna žrtev Morrison, vi pa se boste že ubranili. Ustrelite v vitražo in skoznjo stopite ven na pokopališče. Na okrogli kamen v sredini položite palico, karnega asa pa na grob z napisom D.E.J. Prišli doste v sobo v kateri je kamin. Poberite olje in vrečko pemikana ter podmažite mehanizem v kaminu. Odpre se prehod v plesno dvorano. Okamenelim gostom poberite kladivo in naboje z bore pa notni zapis, struno in ključ sefa. Odstrelite malega muzikanta, ki se tedaj opogumi nad vami in se vrnite v sobo. Za omaro je čuden prehod, ki vas pelje na hodnik. Vrata nasproti tistih, skozi katere ste prišli, vodijo v filmski studio. Odprete jih tako, da vstavite v ključavnico 30/30 in ga mahnete s kladivom. V studiu je maketa železniške postaje. Prebrskajte jo in vzemite načrt, žarnico in detonator. Pojdite k montažni mizi. S struno ter žarnico vzposodite napravo in poglejte film. Še enkrat poglejte partituro in videli boste številčno zaporedje 806. V drugi sobi je astronomska knjiga, seveda priporočena v branje. Odprite loputo na zidu in nastavite število 806. S tem ste onesposobili mitraljeze, ki so vam preprečevali vstop v drugi predel prostora. Na sefu najprej uporabite biser, nato ključ. Tip, ki vas je čakal onstran, zapaha vam bo ukradel amulet. Zdrvite za njim in ga pokončajte, da dobite dragoceno zadevo nazaj. Vrnite se k sefu po kovček in naboje. Odprite okno in prišli doste v hiši, kjer vas čaka dedek bradač. Dal vam bo sporočilo. Poderite napitek, ki stoji ob steni in poglejte v voziček. Našli boste detonator in naboje ter se bopejeli proti železniški postaji. Podite zasledovalce in vstopite. Potisnite desko z napisom STATION, ker bo učinkovalo na tipe, ki vegetira na tramovih. Dobili boste ključ. Pri deskah je nalezalo. Z njim trikrat udarite po zvoncu in bodrite skozi vrata na plano. Položite detonator in vžigalnik tako kot veleva načrt, ki ste ga pobrali v montažni sobi. Na vodnem rezervoarju vas čakata Jed Stone in ugrabljena Emily. Pred zombije in čaka pod lestvijo dajte kovček in ključ. Sledi neizogibna smrt in reinkarnacija v leoparda (hvala amuletu).

V svoji novi podobi se boste znašli v indijanski votlini, od koder čim hitreje proti salonu. Podrite stopnice, ki so bile prej neprehodne, boste z lahkoto preskočili, kot tudi luknjo v zgornjem nadstropju (opcija jump). Stecite proti razbitemu oknu in pristali boste na znani terasi. Odvihrajte naprej in skozi razpoko v zidu skočite na kip Jeda Stone. Z indijanskim odelinkom pojdite k hiši, kjer ste sedli v vagon. Za njo stoji sod katrana. Ko ste pomočili taco v katran, pojdite še k sodu živega srebra v upravno hišo ob pokopališču. Sedaj imate sredino taco s katero pokončate oba volkodlaka, pri salonu in na pokopališču. Pojdite nazaj v indijansko votlino in spustite zlati obelisk v zverek na sredini.

Po spektakularnem vstajanju stopite za nagrobni križ in poberite milo. Ne progi je revolver. Stopite do samega sebe, ki vas čaka pod rezervoarjem. Spustite pištolo in se ga dotaknite. Postali boste kavboj (yes!). Ne pozabite na revolver in splezajte po lestvi navzgor in nato v tank. Tipu spodaj dajte milo in ko se bo odstranil, poberite železno krtačo. S pomočjo krtače premaknite vzvod na stebru in se spustite v votlino. V sobi z doprsno mdijenko poberite pomašen list in zvezek. Oglejte si načrt na zidu. List dajte Indijanki in se odpravite skozi vrata naprej. V sobi s spalnimi separeji najprej poberite kramp (na Cambyevi desni) in z njim pretepajte tipa dokler ne omahneta. Poberite še stekleničko zdravja in sporočilce pred prepadom. Postavite se pred prepad desno od sredine (Cambyeve leva), vendar ne čisto k robu. Stopite v prazno. Pojavila se bo plošča. Pot na drugo stran opravite v smeri: naprej, naprej levo, naprej, naprej desno, naprej desno, naprej desno, naprej. Pod vhod v naslednjo sobo se postavi precej masiven zombi s krampom. Zalegio mu bo šele vseh šest nabojev iz kolta (saj ste jih prihranili?). V naslednji sobi takoj stopite k stebru in izpulite kovinsko držalo za svečo. Z njim nabadajte tipa, ki sta ga zmotili med branjem. Poberite stekleničko vode in iglo ter zažgano knjigo s police. Na koncu rove je prikrajen kavboj, na katerega zlijte vodo. Stopite v dvigalo. V njem je pujsek hranilnik. Razbijte ga in poberite mikroskopsko steklo. Premaknite ročko. V nadstropju više je mikroskop. Oglejte si stekelce, ki vam pove zaporedje, po katerem morate pobrati minerale v zidu. V laboratoriju je steklenička. Uporabite jo pri buči z zeleno tekočino. Pomanjšani zlezite v kletko. Doktorja onesposodite z iglo, ki jo je pred tem zastrupil. Pustil vam bo slemico ter ključ celice, na tleh pa leži še steklenička strupa. Pojdite ven in ponovite pomanjšanje. Sedaj zlezite v mišjo luknjo pod mizo. Poberite stekleničko amoniaka. Razpoko preskočite v slogu Sergeja Bubke s pomočjo slemice. V sobi z mutiranim pajkom zlijte strup v tekočino, kjer se pajek napaja. Ob mizi je lepilo. Z njim si namažite dlani in se povzpnite skozi luknjo v kotu. Pograbite kamnito lobanjo in jo zalučajte v luknjo. Trdoživa pošast bo šla za njo, vi pa v miru poberite še kos svinca ter odnesite stojalo, da dosežete winchestrovko. Z njo premagate kunglujevca v naslednji sobi. Poberite kobnno kozo, srebrni dolar in stekleničko. Vrata bo odprl dolar. Splezajte v spodnji prostor in poberite črbice. Našli ste svojo ljubljeno Emily, vendar le počasi: najprej vstavite svinec v kotlo in prižgite. Dobili boste svinčeno palico s hudobnim kamnom. V kotu je list papirja, ob kamen pergament. Stopite v hodnik. Najprej pozdravite zombija z nekaj streli iz winchestra, poberite pipec, nato pa zalučajte amoniak v vrata. Emily bo zaustavila past. Sedaj morate s kobnno kožico premakniti vzvod nad wall. Znašli ste se iz oči v oči z Jedom in padali. Odbrzite k totemu in uporabite palico. Ostal je le še Jed. V kotu ostanja je steklenička, v kotlovnici pa vreča premoga in rokavica. Nataknite rokavico. Odprite vroni ventil ter prerežite žico ob električni omarici. Z Jedom je konec. Sedaj vam ostane le še stopiti do lokomotive, kjer vas čaka vaša draga, vsuti premog, prižgati vžigalico in zamrmrati Emily "Jed's dead honey, Jed's dead." Potisnite ročico in si oglejte zaključno sekvenco, ki nagradi vaš trud.

MIHA AMON

ATARI 2600 ACTION PACK
Spomini na zlata leta

Ali se se spominjate osemdesetih? Zlata leta osembitnih računal, zadirkastih tipkovnic in igralnih konzol. Zeleno-sivo-črno-malo barvne igre na bledih sevalnikih ali kar navadnih TV sprejemnikih, slike v "visoki ločljivosti", ki bi bile prav primerne za partijo šaha. Prvovrstna idila! (Danes samo za cinične zanesenjake ali zakrknjene mazohiste.)

Fantje v Activisionu so s srcem očitno še zdaj v tistih časih. Bolečine, ki ob pogledu na velike ekrane in uporabniku prijazna grafična okolja začno nazivati hrbtenjače starih programerskih mačkov, so neznosne. Zato so se domislili odpreti okno v času, ki bi naplavilo nekaj, kar je bilo že dolgo pozabljeno. Odprli so novo okno v uporabniško prijaznem večopravilnem sistemu z napisom Activision. Znotraj plava petnajst starih, pozabljenih znancev iz Atarija 2600, iger naših začetkov in sploh začetkov iger. Prirejene okolju Windows jih igramo v oknih, ki jih lahko povečamo ali pomanjšamo in zapremo, zvok pa slišimo celo na zvočni karti. Šibko obarvane, največkrat v zelenih tonih, med množico pisanih oken izgledajo naravnost klavrno. Vendar čisto vse spet ni tako črnosivo! Kljub slabi tehnični kvaliteti se marsikatera iz petnajsterice lahko pohvali z mnogo boljšo igralnostjo, kot številne današnje igre. Skoraj vse imajo možnost dveh igralcev. "Šefovska tipka" (boss key) pa nam bo še olajšala igranje na delovnem mestu ali v šoli. Toplo priporočam! (Meni je najbolj všeč Boxing.) Začetniške napake so vidne ob koncih iger, ki jih v bistvu sploh ni. Dan današnji razvajeni igralci razjarjeno tranširajo tipkovnico ali pa še kaj več, če zaključku igre ne sledi vsaj pol urni film. Pri Activisionovem nostalgičnem paketu pa se ne izpiše niti "The end". Vse skupaj se samo ustavi, novodobni igralec pa tako porabi kar nekaj časa, preden ugotovi, da se sistem ni razsul.

Med petnajsterico bomo našli tudi prave klasike. Pitfall! sodi med prve primerke danes zelo popularnih ploščadnih iger. Kaboom je predstavnica žanra, ki je bil še včeraj skoraj da čisto mimo, včasih pa je bilo zbiranje padajočih predmetov sila popularno opravilo. River Raid je predhodnica mnogih današnjih arkad tipa Dawn Rider ali Xenon. Mogoče se vam utrne še kakšen spominček ob ostalih naslovih pevega izmed štirih delov te arhaične nostalgije: H.E.R.O., Chopper Command, Grand Prix, Boxing, Cosmic Commuter, Crackpots, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Seaquest, Sky Jinks in Spider Fighter.







Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	kompilacija iger
Založnik	Activision

SKUPAJ

BOHINC ANDREJ

BIING!

Seks, spletke in skalpeli





Doziranje	odrasli	otroci pod 16 let
enkratna doza	3-4 ure	2-3 ure
dnevna doza	do 10 ur	do 6 ur

Ste popolnoma bolni? Trpite za akutno depresijo, bolečinami v zobeh in glavi, kroničnim dolgočasjem ali lažje do srednje močnimi hormonskimi motnjami? Vaših muk je zdaj konec. Obiščite našo zasebno kliniko in po devetih mesecih terapije boste zdravi kot še nikoli ter polni volje do življenja. Uspeh je garantiran brez uporabe antistetikov!

Poznamo managerske simulacije takšne in drugačne, večinoma nagnusne! Ta je drugačna! Eksplozivna mešanica črnega humorja, seksizma in hladne računovodske preračunljivosti. Kraj dogajanja je privatna klinika, ki jo vodite kot donosen posel. Ko se pozabavate z najemom zemljišč, nakupom drobnega inventarja (vrtalnih strojev, invalidskih vozičkov...) in zaposlitvijo osebja (zdravnikov, kirurgov, šoferjev, kuharjev, mrliških oglednikov ter seveda bolniških sester, pri katerih je glavni kriterij za izbiro obseg prsi), še lahko začnete operirati. Da bi lahko tekmovali s konkurenco, morajo biti vaši pacienti deležni posebne nege. K temu najbolj pripomorejo pomanjkljivo oblečene bolniške sestre s poudarjenimi bujnimi oblinami, ki vaše stranke prisilijo, da ostanejo kar čim dlje priklenjene na bolniško posteljo. Seveda pa k dobremu obisku vašega "zdravilišča" prispeva tudi ustrezna marketinška kampanja v slogu: "Naše vroče sestre vas pričakujejo!", in še marsikaj, kar pa boste morali ugotoviti sami.





Erotika in humor sta v tej igri bistvenega, če ne že kar glavnega pomena. Brez njiju bi bil Biing! le še ena klasično dolgočasna managerska simulacija, v kakršne se po nepisanem pravilu spuščajo le Nemci in drugi k podjetništvu nagnjeni narodi. Tako pa ga bodo imeli radi vsi, tudi tisti, ki jim drugače že ob misli nad stanjem lastnega žiro računa začno izpadati lasje. Ko igra izide v angleški enačici, bom resnično obljubim, prebral tudi obvezni 100 stranski priročnik, brez katerega se, resnici na ljubo, v vlogi šefa klinike težko znajdete. Do takrat pa sploh ni greh, oziroma je, če se boste igri zaradi tega ognili. In obratno. Če pa se boste prav zaradi Biinga! začeli učiti nemščino - ala vam veral - bo to vsaj ena pozitivna stvar, ki ste se je lotili v vašem bednem življenju.

Za ročno narisano stripovsko grafiko, ob kateri se vam bodo cedile sline in pohajala sapa, se imamo zahvaliti šesterici nemških prepotentnežev iz hiše reLINE, ki se je že dolgo tega proslavila z igro Hollywood Strip Poker, še vedno najboljšim slačipokerjem na amigi. Vsekakor hvalevredno risarsko delo pa je zahtevalo svoj davek. V amigini različici ta znaša 12 disket, dobro uro trajajočo inštalacijo, vsaj 2 MB fastrama in za amigaški standard ogromnih 22 MB manj na disku. Med dolgotrajno inštalacijo lahko celo preigravate nekoliko izvedenko na Space Invaderse, Attack of the Mutant Hospital Equipment imenovano, vesoljski soap operni intro pa sploh nima blage veze z igro. Toda, kot sem vam že rekel, Biing! je totalno netipična nemška organcija, zaradi katere bi bil rad tudi sam vsaj enkrat bolan, da bi med tem prostim časom (kaj je že to?) užival v raziskovanju njenih skritih skrivnosti.



Format	Amiga (AGA), PC, PC CD-ROM
Zvrst	seksi managerska simulacija
Založnik	Reline / Magic Bytes

SKUPAJ 86

90 | 82 | 84



MEGAZINOV
PRIMERJALNI CENIK

Tokrot prvič objovljomo novo prilogo Megozino, kjer si boste lohko no nojudobnejši način izbrali nojcenejšo ročunolniško opremo no nošem trgu. Želimo vom veliko dobrih nokupov!

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX/40 - DX2/50		486 DX2/66		486 DX4/100		Pentium	
Acord 92 d.o.o.	DX2/50 VLB Cyrix	26 900,00	VLB Intel	38 900,00	VLB Intel	52.700,00	P-90 PCI, Intel	125.400,00
Anni d.o.o. str. 7	38/40 VLB Cyrix	29 900,00	VLB, Cyrix	33.900,00	VLB Cyrix	52 090,00	P-90 VLB-PCI Intel	153.200,00
ATR d.o.o.			AMD	35.254,00	AMD	55 900,00	P-90 Intel	100 764,00
Byte-Inside	38/40 VLB Cyrix	28 892,16	VLB AMD	39 159,95	VLB, Intel	61 670,19	P-90 PCI Intel	149.270,47
Digit d.o.o.	DX2/50 VLB Cyrix	27 900,00	VLB AMD	34 900,00	VLB PCI AMD	49 900,00	P-100 VLB-PCI Intel	149.500,00
Gekko d.o.o. str. 60			50 SN7 Soyo	34.120,00	Soyo	52 159,00	P-90 Intel	141.225,00
Housing Co. d.o.o.					VLB AMD	47 018,00	P-90 VLB-PCI Intel	134 156,00
IPC Corp d.o.o.	VLB Intel	39 900,00	VLB Intel	44.200,00	VLB Intel	61 200,00	P-90 PCI Intel	199 900,00
Jerovšek Comp	DX2/50 VLB	25 900,00					P-90 PCI Intel	105 400,00
MS Bled d.o.o. str. 65	DX2/50 VLB Cyrix	27 715,00	VLB AMD	32 720,00	VLB AMD	49 952,00	P-90 VLB-PCI Intel	140 185,00
Profesional d.o.o. str. 59			VLB Cyrix	35 700,00	VLB AMD	58 690,00	P-90 VLB-PCI Intel	108 419,00
Vempex d.o.o.	DX2/50 Cyrix	26 790,00	AMD	31.350,00	AMD	45 450,00	P-90 Intel	122 100,00

Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost		Srednja kakovost		Visoka kakovost		Profesionalna kakovost	
Acord 92 d.o.o.	5420 VLB 1MB Cirrus	10 900,00	ET 4000 W32i Tseng	15 400,00	GRAFIC ENGINE Actix	29 900,00	4 MB IMAGINE 128, No. 9	161 500,00
Anni d.o.o. str. 7	7910D Trident	6 900,00	S3 C805 VLB S3	11 060,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd	52 900,00		
ATR d.o.o.	SVGA 512k, Trident	5 620,00	TOMAHAWK, Alaris	11.369,00	STEALTH 64 Dmnd	24.092,00		
Byte-Inside	GE-S3 VLB 1MB	11 460,00	STEALTH 64 1MB DRAM Dmnd	22.256,00	STEALTH 64 2MB VRAM Dmnd.	45 285,97		
Digit d.o.o.	T-9000 Trident	5 640,00	CL 5D5428 Cirrus	12 610,00	ET 4000 W32i, Tseng	16.690,00	STEALTH 64 2MB DRAM Dmnd	32.220,00
Gekko d.o.o. str. 60	GE-S3 1MB	15 340,00	ET 4000 W32 Tseng	14.290,00				
Housing Co. d.o.o.			CIRRUS 5429 1MB DDI	11 795,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB Dmnd	32 679,00	STEALTH 64 2MB VRAM PCI Dmnd	52.582,00
IPC Corp d.o.o.			CL 5428, IPC	12 900,00	STEALTH 64 VLB Dmnd	49 900,00		
Jerovšek Comp	VLB GRAF. POS(1280x1024) 1MB	10.400,00	STEALTH 64 1MB DRAM Dmnd	19 000,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd.	37 100,00		
KFM d.o.o.			5428 Cirrus	12 600,00	XPRESSION ATI	35.000,00	PROTURBO 4MB ATI	94.500,00
MS Bled d.o.o. str. 65	CIRRUS 5420 VLB, DDI	12.305,00	MACH 32 VLB, ATI	15 520,00				
Profesional d.o.o. str. 59	T-4000 Tseng	4 700,00	T-4000 VLB Tseng	11.800,00	MAN 64 BL ATI	38.000,00	STEALTH 64 2MB VRAM Dmnd	45 500,00
Trend d.o.o.					750 Acer	25.600,00	PCI Acer	44.190,00
Vempex d.o.o.	SVGA 512k, Trident	5.391,00	CIRRUS LOG. 5428	12.503,00	ET 4000 W32i Tseng	14.000,00	64 2MB VLB, Graphic Engine	39 600,00

Zvočne kartice

Podjetje	8-bitna		16-bitna		Visoke kvalitete		Zvočniki	
Acord 92 d.o.o.			SB 16 VALUE, Creative Labs	14 900,00	SB AWE 32 Creative Labs	39 900,00		
Anni d.o.o. str. 7	SB 2.0 VALUE, Creative Labs	6 640,00	SB 16 MCD Creative Labs	19 900,00	SB AWE 32, Creative Labs	42 900,00	2x6 W	3.900,00
ATR d.o.o.			SB 16 ASP Creative Labs	35 109,00				
Raveni d.o.o.					SOUNDMAN WAVE Logitech	17 900,00		
Byte-Inside	SB PRO VE Creative Labs	12.420,00	SB 16 MCD Creative Labs	20 585,00	SB AWE 32 CSP Creative Labs	59 100,00	2x12 W AKTIVNI	5.626,00
Digit d.o.o.	SB PRO, Creative Labs	12 480,00	SB 16 V, Creative Labs	15 500,00	SB AWE 32, Creative Labs	39 900,00	40 W Escom	11.490,00
Gekko d.o.o. str. 60	SB DELUXE Creative Labs	7 762,00	SB 16 Creative Labs	15 020,00			SM ULTRA 2x80 W QuickShot	10 423,00
Housing Co. d.o.o.			SOUND MAKER 16E Genius	11 524,00	SB AWE 32 Creative Labs	40 745,00	2x8 W AKTIVNI Genius	6 474,00
IPC Corp d.o.o.			MEDIAMAGIC ISP-16 IPC	12 900,00			MEDIAMAGIC, IPC	2 900,00
Jerovšek Comp	SB PRO, Creative Labs	11 000,00	SB 16 MCD Creative Labs	19 000,00	SB AWE 32 Creative Labs	36 114,00	2x7,5 W AKTIVNI	3 200,00
KFM d.o.o.	PRO VALUE Creative Labs	11.700,00	SB 16 VALUE Creative Labs	14 990,00	SB AWE 32, Creative Labs	37 990,00	CT-30 Creative Labs	5 800,00
MS Bled d.o.o. str. 65			SB 16 Creative Labs	15 900,00	SB AWE 32 Creative Labs	39 900,00	2x40 W QuickShot	12 990,00
Profesional d.o.o. str. 59			SB 16 OCEAN Octek	11 509,00	ULTRASOUND MAX, Gravis	35 900,00	J-511AV (22 W) Jazz Hipster	14.956,00
Trend d.o.o.					ACER S50 + ZVOČNIKI Acer	21 120,00	2x6 W	3.900,00
Vempex d.o.o.	SB 2.0, Creative Labs	6.690,00	SB 16 Creative Labs	18.800,00	SB 16 CSP Creative Labs	26.950,00	2x6 W	3.506,00

Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)		4 MB (70 ns)		8 MB (70 ns)		16 MB (70 ns)	
Acord 92 d.o.o.	30 pin, Simm	6 450,00	72 pin, Simm	25.400,00			72 pin Simm	64 500,00
Anni d.o.o. str. 7	30 pin	6 150,00	72 pin	25.000,00	72 pin	47 000,00	72 pin	85.000,00
ATR d.o.o.	1 MB x 3	5 642,00	4 MB x 3	21 857,00	2 x 32	46 546,00	4 x 32	65 158,00
Byte-Inside	Simm	5 143,75	72 pin, Simm	26,038,15	72 pin; Simm	86 229,83	72 pin Simm	75.482,25
Digit d.o.o.	30 pin, Simm	5 640,00	30 pin, Simm	17 400,00	72 pin Simm	45.200,00	72 pin Simm	65 690,00
Gekko d.o.o. str. 60			Siemens	21 156,00			Hyundai	62.400,00

Podjetje								
Housing Co. d.o.o.	30 pin	5.720,00	72 pin	24.000,00			72 pin	72.224,00
IPC Corp d.o.o.			72 pin, 60 ns	26 900,00	72 pin 60 ns	53 930,00	72 pin 60 ns	97 500,00
Jerovšek Comp.	30 pin Simm	5.000,00	72 pin, Simm	19 900,00	72 pin Simm	43 100,00	72 pin Simm	59.500,00
KFM d.o.o.	72 pin	5.200,00	72 pin	20 000,00	72 pin	40 000,00	72 pin	80 000,00
PiS Bled d.o.o. str. 85			72 pin	24 400,00	72 pin	47 840,00	72 pin	69 500,00
Profesional d.o.o. str. 59			72 pin	23 700,00	72 pin	51 600,00	72 pin	88 600,00
Vesped d.o.o.	Samsung	5.500,00	72 pin	21 500,00	72 pin	42 900,00	72 pin	65.690,00

Trdi diski

Podjetje	200-400 MB		400-600 MB		600-800 MB		Nad 800 MB	
Acord 92 d.o.o.	270 MB Conner	21.400,00	420 MB E-IDE, WD	25 400,00			850 MB WD	38.800,00
Amis d.o.o. str. 8			544 MB Seagate	31 200,00	730 MB Quantum	39 260,00	850 MB Seagate	43 980,00
ATR d.o.o.	340 MB IBM	25.292,00	420 MB Quantum	26 610,00	730 MB Quantum	34 464,00	0662-A1 1 IBM	78 750,00
Byte Inside	340 MB E-IDE WD	25 100,00	545 MB IDE Conner	31 445,46	730 MB E-IDE WD	38 190,00	850 MB E-IDE, WD	42 027,00
Digi d.o.o.	250 MB Conner	22.250,00	540 MB Quantum	31 000,00			850 MB Conner	39 974,00
Gekko d.o.o. str. 60			540 MB Conner	24 000,00			850 MB Conner	43 656,00
Housing Co. d.o.o.			420 MB WD	25 500,00	730 MB WD	30.482,00	850 MB WD	39 965,00
IPC Corp d.o.o.	210 MB Conner	19 900,00	540 MB Quantum	29 900,00	730 MB Quantum	34.900,00	850 MB Conner	49 900,00
Jerovšek Comp.	340 MB WD	21,600,00	540 MB WD	29 600,00			850 MB WD	36.900,00
KFM d.o.o.	365 MB Quantum	35.600,00	540 MB Quantum	31 000,00	730 MB, Quantum	38 900,00	1 08 GB Quantum	83 900,00
PiS Bled d.o.o. str. 85	270 MB Quantum	25.500,00	540 MB WD	33.550,00			850 MB Conner	46 200,00
Profesional d.o.o. str. 59	270 MB IDE, Quantum	24 940,00	540 MB Maxtor	30 090,00			850 MB E-IDE WD	39 000,00
Vesped d.o.o.	270 MB Conner	21 230,00	540 MB Conner	27 390,00			850 MB WD	38,390,00

Pogoni za diskete

Podjetje	5,25" HD		3,5" HD		Drugo (minidisk, syqeest)	
Amis d.o.o. str. 8	Mitsumi	7 200,00	Mitsumi	4.600,00	270 MB interna SyQuest	65 000,00
ATR d.o.o.	Teac	9.244,00	Sony	4 442,00		
Byte Inside	Mitsumi	7 335,00	Mitsumi	4.612,76	270 MB SCSI SyQuest	61 146,56
Digi d.o.o.	Mitsumi	6.900,00	Mitsumi	4.450,00		
Gekko d.o.o. str. 60	Mitsumi	6.810,00	Mitsumi	4.290,00		
Housing Co. d.o.o.	Mitsumi	7 132,00	Mitsumi	4 507,00		
IPC Corp d.o.o.	Teac	7 500,00	Teac	6.000,00	270 MB S03270A, SyQuest	65.900,00
Jerovšek Comp.		6.900,00		4.800,00		
PiS Bled d.o.o. str. 85	Mitsumi	7 540,00	Mitsumi	4 940,00		
Profesional d.o.o. str. 59	Mitsumi	7 140,00	Mitsumi	4.620,00		
Vesped d.o.o.	Mitsumi	6.325,00	Mitsumi	4.610,00		

Monitorji

Podjetje	14"		15"		17"		Zaslonski filter	
Acord 92 d.o.o.	3440 BI MPR-II Tystar	35 500,00	3564 DIGITAL, Tystar	48 400,00	1765 GM CTX	110 900,00		
Amis d.o.o. str. 8	CA-1414 NLB (1024x768) NI Smile	40 100,00	CA-1506 (1280x1024) NI Smile	49 900,00	1706 (1280x1024) NI Smile	127 200,00	III-u Terry	14.600,00
ATR d.o.o.	CUP 1451 CTX	40 540,00	15 SE Sony	86 774,00	17 SE Sony	142 230,00		
Buzar d.o.o.							MAGNUM Oeli	12 900,00
Byte Inside	14C 7CM6201P (1024x768) NI, Phil	37 047,05	CX-15F (1280x1024) NI, Mag	82.586,00	DX-17E (1280x1024) NI Mag	112.840,00		
Digi d.o.o.	TY-5438 Tystar	34 000,00	TY 3564D Tystar	55.000,00	DX-17F (1280x1024) Mag	111.480,00	GLARE-GUARD 14" Oeli	14 040,00
Elektronik d.o.o.	6E (1024x768) NI LR, View Sonic	45.570,00	15G (1280x1024) NI LR View Sonic	76 600,00	17G (1280x1024) NI LR View Sonic	140 740,00		
Gekko d.o.o. str. 60	SC 428 VSL, Samtron	40 763,00	SC 528 VLL, Samtron	55 470,00	SC 728 SVL, Samtron	103 546,00		
Housing Co. d.o.o.	4CM4270 NELR Philips	50 163,00	15A 4CM6274, Philips	66.754,00	1021 W, Philips	129 300,00	12-15" STANDARD Oeli	9.599,00
IPC Corp d.o.o.	14#55 IPC	37 900,00	15 IPC	49 900,00	17#10 IPC	107 900,00	14-15" Oeli	15.700,00
Jerovšek Comp.	(1024x768) LR	30 400,00	(1280x1024) NI LR	43,000,00	VISIONMASTER 17 (1280x1024)	124 900,00		
PiS Bled d.o.o. str. 85	5279 Philips	44 000,00	9270 Philips	64.000,00	9070 Philips	140.200,00		
Profesional d.o.o. str. 59	MPR II CA66 Gorenje	38.400,00	15A BRILLIANCE, Philips	80.371,00	(1280x1024) NI MPR II, Gorenje	113 490,00		
Trend d.o.o.	ACERVIEW 33DL, Acer	48.128,00	ACERVIEW 55L, Acer	73 900,00	ACERVIEW 76I Acer	135 956,00		
Vesped d.o.o.	CA 1413NL, Smile	32 250,00	CA 1515NL, Smile	51 900,00	CA-1716, Smile	80 500,00	14" Oeli	15.200,00

Tiskalniki

Podjetje	Matrični		Črnobeli brizgalni		Barvni brizgalni		Laserski	
AC Gath-Tec d.o.o. str. 61	LC P0 Star	29 000,00			SJ-144 Star	56 950,00	WINTYPE 4000 Star	75 720,00
Acord 92 d.o.o.	LX-100 Epson	38 900,00	STYLUS 400+ Epson	56 900,00	SJ-144 Star	59 950,00	WINTYPE 4000 Star	81 000,00
Amis d.o.o. str. 8	LQ 100 Epson	40 900,00	DESKJET 520 HP	49 900,00	DESKJET 560C, HP	92 900,00	LASARJET 4L, HP	103 900,00
ATR d.o.o.	LQ 100 Epson	40 940,00	STYLUS 400 Epson	56 900,00	STYLUS COLOR Epson	99 900,00	LASARJET 4L, HP	92 000,00
Byte Inside	LQ 100 Epson	40 900,00	DESKJET 520 HP	52 140,00	DESKJET 560C HP	90 092,00	LASARJET 4L, HP	110 220,00
Digi d.o.o.	DL 700 Fujitsu	39 900,00	BREEZE 200, Fujitsu	38 000,00	DESKJET 560C HP	86 900,00		
Housing Co. d.o.o.	LQ 570+ Epson	61 900,00	DESKJET 520 HP	56 900,00	STYLUS COLOR Epson	99.950,00	LASARJET 4L, HP	110.270,00
IPC Corp d.o.o.	LX-300 Epson	36 900,00	STYLUS 800+ Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99 900,00	EPL 5900 Epson	99 900,00
Jerovšek Comp.	LQ 100 Epson	40 900,00	DESKJET 540 HP	51 140,00	DESKJET 560C, HP	95.470,00	LASARJET 4L, HP	95.100,00
KFM d.o.o.					STYLUS COLOR Epson	80 000,00	LASARJET 4L, HP	110.030,00
PiS Bled d.o.o. str. 85	LQ 570+ Epson	73 720,00	STYLUS 800+ Epson	54.900,00	STYLUS COLOR Epson	89 900,00	LASARJET 4 Plus, HP	250.570,00
Profesional d.o.o. str. 59	LQ 100 Epson	39 356,00	BJ 200 Canon	59 250,00	BJC 4000 Canon	89 000,00	WINTYPE 4000 Star	91 030,00
Trend d.o.o.	LQ 100 Epson	40 900,00	STYLUS 800+ Epson	56.900,00	STYLUS COLOR Epson	99 900,00	LASARJET 4L, HP	95 100,00
Vesped d.o.o.	DL 700 Fujitsu	35.250,00	STYLUS 400+ Epson	52.114,00	STYLUS COLOR, Epson	86 900,00	LASARJET 4L, HP	105.000,00

Tipkovnice

Podjetje	Cenejše		Dražje		Ergonomske	
Anni d.o.o. str. 3	G 83 Cherry	2 990,00	G 81 Cherry	3.364,00		
ATR d.o.o.	AT SLO	2 625,00	G 83 3000 Cherry	6 066,00		
Byte Inside	SLO, Cherry	2 387,60	G 83 SLO, Cherry	5 695,25	NATURAL KEYBOARD Microsoft	19 999,00
Digi d.o.o.	Cherry	3 120,00	Cherry	5.400,00		
Housing Co. d.o.o.	102 SLO, Cherry	2 745,00	G 83 3000 SLO, Cherry	5.200,00		
Jernejšek Comp	G 83 Cherry	6.400,00	G 81 Cherry	6.900,00		
PIS Bled d.o.o. str. 85	Cherry	3 900,00	G 83 SLO, Cherry	5.950,00		
Profesional d.o.o. str. 59	102 SLO, Cherry	3 000,00	G 83 102-SLO, Cherry	5.820,00		
Trend d.o.o.					T 4, Acer 6 912,00	
Vempex d.o.o.	Cherry	2 900,00	G 83 Cherry	5 000,00		

Ohišja

Podjetje	Baby		Mini stolp		Stolp		Veliki stolp	
Anni d.o.o. str. 3		9 400,00		7.660,00		11 900,00		17.900,00
ATR d.o.o.		11 497,00		6.260,00		16.150,00		
Byte Inside	DESKTOP	7 079,32		6 491,00		16 765,07		14.600,41
Digi d.o.o.				6 900,00		9 900,00		17 160,00
Housing Co. d.o.o.	SUNLINE	8 186,00		6 149,00		9 394,00		12 659,00
Jernejšek Comp		7 100,00		7 100,00		11 900,00		
PIS Bled d.o.o. str. 85				7.475,00		12.535,00		
Profesional d.o.o. str. 59	DESKTOP 244 W,	8 580,00	PRIKAZOVALNIK, 200 W,	6.220,00	MIDIQE,	15 500,00	250 W,	15 972,00
Vempex d.o.o.		6.250,00		6.250,00		6.250,00		12.200,00

Krmilniki

Podjetje	IDE (I/O)		EIDE (I/O)		SCSI	
Acord 92 d.o.o.	VLSIDE	2 900,00	EIDEVI	3.600,00	PCI NCR SCSI	10 000,00
Anni d.o.o. str. 3	VLB Winbond Chip	3.200,00	DC 280 N-PCI Tekram	3.600,00	A 1542 CF-Int, Adaptec	37 900,00
ATR d.o.o.	2270 DTC	3 164,00			1542CE Adaptec	25.815,00
Byte Inside	S-IDE 25/19/16 Tekram	1 479,22	EIDE VLB 25/19/16, Tekram	3 544,55	DC-690 SCSI VLB cache, Tekram	43.680,72
Digi d.o.o.		2 540,00		3 500,00	DTC	18.600,00
Gekko d.o.o. str. 40	W83*58P Winbond	3 185,00			DC 690 CACHE Tekram	40 070,00
Housing Co. d.o.o.	ISA 25/17/19 QDI	1 752,00	EIDE VLB 25/19/16, QDI	2.816,00	AHA 1542 CE Adaptec	29.275,00
Jernejšek Comp	VLB	2 600,00			PCI SCSI	3 600,00
PIS Bled d.o.o. str. 85	VLB QDI	2 990,00			VLB 2842 Adaptec	44 150,00
Profesional d.o.o. str. 59	ISA 25/17/16 Sago	2 000,00	VLB Sago	3.770,00		
Vempex d.o.o.		1 700,00		3 900,00	1452 Adaptec	27.200,00

Enote CD-ROM

Podjetje	2x		3x		4x		SCSI	
Acord 92 d.o.o. str. 3	CDD 120 Mitsumi	17 500,00			FX-400 Mitsumi	29 560,00		
Anni d.o.o.	CDU 55E Sony	18 990,00	FX-300 Mitsumi	23 910,00	FX-400 Mitsumi	36 900,00		
ATR d.o.o.	CDU 55E Sony	20 660,00					55S Sony	30.761,00
Byte Inside	CDM 237-01 Philips	19 460,00	FX-300 Mitsumi	29 660,16	FX-400 Mitsumi	32.657,00	GCD R560B, Goldstar	29 900,00
Digi d.o.o.	38A, Sony	19 200,00	FX-300 Mitsumi	24 720,00	FX-400 Mitsumi	35.790,00		
Gekko d.o.o. str. 40	38A, Sony	19 200,00			FX-400 Mitsumi	33 900,00		
Housing Co. d.o.o.			FX-300 Mitsumi	27 930,00	FX-400 Mitsumi	36 470,00		
IPC Corp. d.o.o.	0001-2, IPC	18.400,00						
Jernejšek Comp	2x CD ROM	17 600,00			FX-400 Mitsumi	30 200,00		
KFM d.o.o.	Sony	16.000,00	FX-300 Mitsumi	26.000,00	FX-400 Mitsumi	32 000,00		
PIS Bled d.o.o. str. 85	Sony	24 900,00	FX-300 Mitsumi	29 900,00	FX-400 Mitsumi	36 900,00	2*SPEED Sony	31 025,00
Profesional d.o.o. str. 59	AI-BUS, Goldstar	19 000,00			FX-400 Mitsumi	37 800,00		
Trend d.o.o.	525E AI ext., Acer	22 400,00						
Vempex d.o.o.	Mitsumi	16.500,00	FX-300 Mitsumi	24.910,00	FX-400 Mitsumi	33 250,00	NEC	42 000,00

Skenerji

Podjetje	Črnobeli ročni		Barvni ročni		Črnobeli A4		Barvni A4	
Anni d.o.o. str. 3	SCANMATE 256 Genius	18 500,00	SCANMATE COLOR Genius	45 290,00	SCANJET IIp HP	105 000,00	COLORPAGE I Genius	128 000,00
ATR d.o.o.	400x400 Primax	9 400,00	16 7M, Primax	24 990,00	SCANJET IIp HP	103 092,00	SCANJET IIcx, HP	205 316,00
Baretti d.o.o.	SCANMAN 256 Logitech	18 950,00	SCANMAN COLOR Logitech	39 999,00			COLOR OFFICE, Logitech	92 900,00
Byte Inside	SCANMAN 256 Logitech	24.548,53	SCANNER COLOR Primax	42 590,00	SCANJET IIp HP	103 092,00	SCANJET IIcx, HP	205.316,00
Digi d.o.o.	256 GRAY Genius	18 900,00	16 8 MIO BARV, Genius	28.690,00				
Housing Co. d.o.o.	SCANMATE 256 Genius	14 970,00	SCANMATE COLOR Genius	33 500,00	COLORPAGE I Genius	107 092,00	COLORPAGE II Genius	161 203,00
Jernejšek Comp.	256 GRAY	18 900,00	16 8 MIO BARV	30.500,00				
KFM d.o.o.			SCANMAN COLOR Logitech	36.900,00				
PIS Bled d.o.o. str. 85							GT-8000 Epson	345.900,00
Profesional d.o.o. str. 59	SCANMAN 256 Logitech	25 900,00	SCANMAN COLOR Logitech	56.525,00	SCANMAKER 2, Microtek	102.000,00	SCANMAKER 2 SP Microtek	185.000,00
Trend d.o.o.					SCANJET IIp, HP	101 650,00	SCANJET IIcx, HP	203 190,00
Vempex d.o.o.	Primax	17.850,00		27 500,00	Quatronik	42.000,00	Quatronik 1200	96.000,00

Modemi in faks/modemi

Podjetje	14400		16800		19200 (ali več)	
Acord P2 d.o.o.	GVC 14400 ext. GVC	16.900,00	U-1496 E Zyxel	46 000,00	U 1496 E+ Zyxel	59 500,00
Amsl d.o.o. str. 8	GVC	16 200,00				
ATR d.o.o.	14.4k, Maxtech	10.700,00				
Byte Inside	14.4 K42 bis int., Zoom	19 100,00				
Digit d.o.o.	SW Int., Zoom	16 514,00			28800-BAUD int., Zoom	38 500,00
Fontal d.o.o. str. 56	Sportster V32 bis, Int. USR	17 000,00	V-1496 B int. Zyxel	41 930,00	28800-BAUD int., USR	41 900,00
Housing Co. d.o.o.	14.4PC V42 bis int., Zoom	19 715,00	1496-B Int., Zyxel	46.550,00		
IPC Corp. d.o.o.	1414 HW Profitek	22 700,00			T 32 + ZVOČNA KARTICA, IPC	34.900,00
Jerovšek Comp.	14400 BAUD int.	14 200,00				
MS Hold d.o.o. str. 45	Zoltrix	15 000,00				
Profesional d.o.o. str. 39	INTERNI HARD Zoom	19 766,00	1496 B Zyxel	47 156,00		
Vengeo d.o.o.	14.4k + VOICE Maxtech	14.700,00			U 1496 E, Zyxel	60 140,00

Miške

Podjetje	Cenejše		Dražje		Daljinske		Sledne kroglice	
Acord P2 d.o.o. str. 3	MS COMP	1 500,00	PILOT Logitech	4 500,00				
Amsl d.o.o.	MOUSEONE Genius	2 400,00	PILOT Logitech	2 590,00	MOUSEMAN, Logitech	14 890,00	TRACKMAN II, Logitech	10 900,00
ATR d.o.o.	Y057 Primax	1.464,00	FIRST MOUSE Logitech	5 520,00				
Byte Inside	DEXXA MOUSE	1 572,97	PILOT MOUSE Logitech	4.200,00	MOUSEMAN Logitech	13 708,25	TRACKMAN II Logitech	11 278,00
Emond d.o.o.	FIRST MOUSE, Logitech	2 700,00	PILOT MOUSE Logitech	4.590,00	MOUSEMAN Logitech	14 990,00	PILOT TRACKBALL, Logitech	11 900,00
Digit d.o.o.	3-TIPKE Primax	1 580,00	PILOT Logitech	4.575,00			HANDY, Sanoplan	6.571,00
Gekko d.o.o. str. 69	2 TIPKI Mitsumi	1.374,00	PILOT MOUSE Logitech	4.957,00				
Housing Co. d.o.o.	EASY MOUSE, Genius	1 472,00	HIMOUSE, Genius	4.900,00	HIMOUSE, Genius	11.000,00	NEW TRACK, Genius	6.886,00
IPC Corp. d.o.o.	IPC MOUSE, IPC	2 300,00	Logitech	4.900,00				
Jerovšek Comp.	MIŠKA JEROVŠEK s podlogo	1 500,00	Logitech	4.500,00				
KFM d.o.o.	EASY MOUSE Genius	1 500,00					TRACKMAN Logitech	10.500,00
MS Hold d.o.o. str. 45	LYNX 3.1 Oltronix	2 150,00						
Profesional d.o.o. str. 39	MITSUMI 2 Mitsumi	1 670,00	PILOT, Logitech	4 174,00	MOUSEMAN Logitech	15 517,00	TRACKMAN MIL, Logitech	5.514,00
Vengeo d.o.o.	Primax	1 500,00	PILOT, Logitech	4.500,00	HIMOUSE, Genius	9 000,00		

Igralne palice

Podjetje	Digitalne		Cenejše analogne		Dražje analogne		Profesionalne	
Amsl d.o.o. str. 8	PYTHON 5, QuickShot	2 590,00	WARRIOR 5 QuickShot	2 500,00	RAIDER 5 QuickShot	3.500,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	8 000,00
Emond d.o.o.			MAXXSTICK, Logitech	1 070,00	DEXXA-JOYSTICK, Logitech	2 300,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7 090,00
Digit d.o.o.	ERGO-STICK, Gameplus	4 600,00	DEXXA	2 094,00	ANALOG PRO, Gravis	5.850,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7.520,00
Gekko d.o.o. str. 69	SUPERWAR 5, QuickShot	6 065,00	PYTHON 5, QuickShot	2 110,00				
Housing Co. d.o.o.			JOYSTICK, Genius	1.441,00				
IPC Corp. d.o.o.			WARRIOR, QuickShot	3 300,00				
KFM d.o.o.	PYTHON 5 QuickShot	5 000,00					WINGMAN EXTREME, Logitech	6 410,00
Profesional d.o.o. str. 39			GRAVIS ANALOG Gravis	5 090,00	GRAVIS PRO, Gravis	6.100,00	PHOENIX Gravis	17 490,00
Vengeo d.o.o.			JOYSTICK	2 200,00	JOYSTICK	4.500,00		

Diskete

Podjetje	Brezimne 5,25" HD (10)	Brezimne 3,5" HD (10)	5,25" HD (10)		3,5" HD (10)	
Acord P2 d.o.o.	210,00	1 040,00	Maxell	1 170,00	Maxell	1 500,00
Amsl d.o.o. str. 8			Verbatim	1.200,00	Verbatim	1 090,00
ATR d.o.o.			Sony	1.350,00	Sony	1 500,00
Bezar d.o.o.			Basf 3M	1 550,00	Basf, 3M	1 750,00
Digit d.o.o.		1 040,00	Maxell	1 291,00	3M	1 492,00
Housing Co. d.o.o.			Verbatim	1.300,00	Verbatim	1 179,00
IPC Corp. d.o.o.					IPC	1 500,00
KFM d.o.o.					Maxell	1 470,00
MS Hold d.o.o. str. 45			Sentinel	1 300,00	Sony	2 200,00
Vengeo d.o.o.	200,00	504,00	Sony	1 900,00	Sony	1 450,00

Vabilo podjetjem

Vsa podjetja, ki jih zanima sodelovanje v Megazinovem primerjalnem ceniku, vabimo, da nas pokličejo na telefon (061) 133 51 21 (kontaktna oseba je Tomaž Šter). Še isti dan bomo pa pošti poslali obrazce za primerjalni cenik. Cene za naslednja številka, ki bo izšla konec aprila, bomo sprejemali do 10. 4. 1995.

Opozorila

Vse dodatne podatke o izdelkih lahko dobite pri podjetjih, ki opremo prodajajo. Vljudno vas prosimo, da za te podatke ne kličete na uredništvo, dobrodošle pa so kritike in pripombe za izboljšavo primerjalnega cenika.
Za objavljene podatke ne odgovarjamo. Cene so v tolarjih brez 5 % prometnega davka.

Razglasitev Nagrad

Glasovanje za najboljše igre lanskega leta se je tudi letos izteklo naravnost fantastično. Pravi motje glasovnic (bilo jih je še precej več kot ob izboru Miss Infosa) kaže hkrati na vaše zanimanje za čudoviti svet računalniških iger in poznavanje dobrih iger. Še posebej je bilo napeto pri izbiri simulacij. Na popularnost hokeja v naši državi kaže veliko glasov za *NHL 95*. *Fifa Soccer* je namreč zmagal le za ducat glasov, podobno prednost pa je imel tudi *1942* pred *US Navy Fighters* pri vojnih simulacijah. Precej nepričakovana je bila težka zmaga divje igre *Megarace*, ki je verjetno le zaradi eksotičnosti premagal sicer dobre ameriške dirke avtomobilov *NASCAR*. *Ecstatica* je dobila noro število glasov, to je marno pometla z za mnoge bolj znanimi tekmeci. Zanimivo je, da je v tej kategoriji *Lion King* prejel celo najmanj glasov. Tudi *Ultima VIII* je še vedno zelo popularna. Na naši lestvici je sicer ni več, ostalim RPP jem pa je s svojimi ce mima nadaljevanji še prava mama. Pri vseh kupih glasov je težko pričakovati, da bi lahko katera od iger zmagala za en sam glas. To vendar je tako zmagal *King's Quest VII*, tesno pa ga je zasledoval *Myst*. Strategije *Warcraft*, *Theme Park* in *UFO* so si sicer prislužile skoraj tretjino glasov vsaka, a je slednja na koncu vendarle zmagala. Tudi *Doom 2* se je zasidral globoko v vaših srcih, saj je med akcijskimi igrami osvojil več kot polovico vseh glasov.

Pri posebnih nominacijah je tretji *Wing Commander* gladko osvojil lovorika za najboljšo grafiko, medtem ko mu je nagrado za zvok izpred nosa sunila *Cyberia*. *UFO* morda ni tako zelo inovativen, je pa vseeno odnesel nagrado za najboljšo idejo, verjetno predvsem zato, ker je precej kvalitetnejši od tekmecev. Nagrado za najboljši scenarij so si iztrgale kar tri igre, na koncu pa je *Death Gate* za seboj pustil tako *Robinson's Requiem*, kot tudi zadnji *King's Quest*.

Izbor najboljšega založnika ni bil prav zanimiv. *MicroProse* si je že takoj nabral ogromno prednost, prav tako *Origin* pred *id Softwareom* in do konca sta jo z lahkoto obdržala. Pri najboljši igri je bila *Ultima VIII* očitno v premoční konkurenci, *UFO* in *Cyberia* sta bila zelo izenačena, medtem ko sta *Wing Commander 3* in *Doom 2* zasledovalcem pravočasno ušla.

Najboljša igra
Doom 2 (ID Software)

Najboljši založnik
Microprose

Najboljša igra RPP
Ultima VIII (Origin)

Najboljša pustolovščina
King's Quest VII (Sierra)

Najboljša akcijska pustolovščina
Ecstatica (Psygnosis)

Najboljša akcijska igra
Doom 2 (ID Software)

Najboljša športna igra
Fifa Soccer (Electronic Arts)

Najboljša akcijska simulacija
Wing Commander 3 (Origin)

Najboljša vojna simulacija
1942 (Microprose)

Najboljša dirkalna simulacija
Megarace (Software Toolworks)

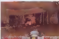
Najboljša strateška igra
UFO (Microprose)

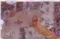
Najboljša grafika
Wing Commander 3 (Origin)

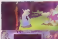
Najboljša glasba in zvočni učinki
Cyberia (Interplay)

Najboljša nova ideja
UFO (Microprose)

Najboljši originalni scenarij
Death Gate (Legend)


Doom2: najboljša igra in akcijska igra


Ultima VIII: najboljša igra RPP


King's Quest VII: najboljša pustolovščina


Ecstatica: najboljša akcijska pustolovščina


FIFA Soccer: najboljša športna simulacija


WC3: najboljša akcijska simulacija in grafika


1942: najboljša vojna simulacija


Megarace: najboljša dirkalna simulacija


UFO: najboljša nova ideja


Cyberia: najboljša glasba in zvok


Death Gate: najboljši scenarij



Microprose: najboljši založnik

ALEŠ PETRIČ

MILLENIUM AUCTION

BRC V TEMO, STREL V PRAZNO, ALI KAR OBOJE?

OK. OK kdo da več? Izklicna cena za burek tokrat brez pistacije zato pa s slastnim nadevom iz kajmaka kamune in z obliko čebule znaša smešnih milijon dolarjev Ali slišim 1 2? Da gospod Fehim hvala Morda 1 4 takšen burek si gotovo zasluži več? Hvala gospod Šefčep imamo 1 4, je to vse? Gospodje prosim vas gre za legendaren burek svetovne slave s katerim so se mastile bele glave že od Čuprije pa do Save G Rašim g Hazir g Mirsad? Nihče? Prvič drugič. Gospod Kemal dva milijona? Odlično imamo dva milijona še kdo še kdo? Prvič drugič tretjič prodano gospodu Sahbaz Kemalu za dva milijona dolarjev



Ste si že v plenicah vedno želeli da bi sodelovali v svetu elitnih dražb se klošarili po galerijah kupovali neumnosti in z veliko lopato metali denar skozi okno? Glej ga zlomka, želja se vam je izpolnila Kot eden izmed sedmih likov boste lahko sodelovali v dražbah hiše World Body Auction House in se ob njih na smrt dolgočasili, zapravljali svoje denarje in se pustili varalno posiljevati

Igra zaseda glede na svojo kvaliteto neverjetnih 600 megabajtov na CD plošči poleg pa je priložen še dodaten CD tim. goodies disc Sprašujem se le kaj za vraga so spravili gor. Dodatna nadloga je dejstvo da bo potrebna namestitev v okensko okolje in s tem vse nevšečnosti, ki takšnemu kaskaderstvu pritičejo Igra celo na procesorju 486/66 DX2 z 8 MB spomina in hitrim diskom teče počasi, se zatika zraven pa struži po disku da opilki kar letijo

Gre za nekakšen dar mar poskus simuliranja poslovanja hiš kot sta Sotheby s ali Christie s le da smo tokrat premaknjeni v bližnjo novo prihodnost kjer se na dražbah prodaja še vse kaj bolj neumnega kot burek pri čemer sta saksofon nekega Billa Clintona in "tatto" Axela Greasa le skromen uvod Poplavo neumnosti uspešno vzdržuje sedem likov ki se na dražbah potegujejo za posamezne predmete, si božijo v želje in nakupljeno nato prodajajo na Internetu odbitih umetnikov Art netu V prostem času še "štafnajo" po zaupnih dosjejih svojih tekmecev kjer pa tako ali tako ne piše nič pametnega Dogajanje je klavstofobično omejeno na vsega tri prostore dražbeno sobo galerijo in pisarno prefriganega in z vsemi žavbami namazanega hišnika Če imate dovolj časa, predvsem pa potrpljenja lahko brkljate naokoli za zaupnimi informacijami ki bi vam utegnile razkriti pravo vrednost predmetov prodajanih na dražbi Prisluškujete lahko dolgočasnim pogovorom vaših tekmecev ki so milo rečeno privlečeni za lase vključite televizijo ali radio ter preberete časopis Car vseh hišnikov Zeke vam prav tako neprestano soli pamet z domislicami ki so vam žal tako koristne kakor kači noge



V utopičnem upanju da boste vendarle odkrili kakšen namig lahko prebirate tudi katalog predmetov kjer so vam poleg zvočnih razlag na voljo tudi slike in gore besedila. Še najbolj priročni so podatki o oceni ocene vrednosti predmetov in ponudbah na Art netu

Celotna igra je sestavljena iz ene dražbe razdeljene v tri korake v vsakem pa se igralci (od eden do štiri) potegujejo za nakup štirih predmetov Da igre je konec že ko je prodanih piškavih dvanajst predmetov nato pa lahko če se vam da vse skupaj začnete znova Na CD je sicer posnetih 135 predmetov tako da ne boste vedno znova kupovali istih dvanajst toda amaterska matematika nam pove da bomo že v dvanajstih igrah videli čisto vse. In ker ena igra traja povprečno kakšno uro bomo po dveh dneh le še besno zrli v monitor in se spraševali: zakaj ravno jaz?

Iskreno in brez sarkazma se človeku postavi vprašanje kaj za Boga so si avtorji mislili, ko so izbrali takšen scenarij Motivacije ob igranju skoraj ni, skrbno načrtovanje odpade sedenje v sobi in dvigovanje roke pa se človek tudi kmalu naveliča. Kup informacij v obliki videa, zvočnih zapisov in slik je tu le zato da dela gnečo na CD-ju in nam pove nekaj malega o tem kaj naj kupimo in kaj ne Vložek igralca je omejen na pritiskanje ene same tipke (tiste s katero dvignete roko in zamahnete usodni da)



ter pojanje z miško preko peščice ikon Grafično je igra sicer dodelana, saj poteka v ločljivosti SVGA, kar pa žal povzroča nenehna branja s CD-ROMa in občasno lomljenje slike Tudi zvok se prenaša neposredno s CD-ja. Glede na vsebino igre zvočnih učinkov skorajda ni zato pa ob vsakem koraku nekdo stresa svoja mnenja ali opisuje umetnine. Višek zvočnega terorizma je gospodična Noria, katere glas je tako strupeno sladek in lepljiv da lizika, med in sladkorna pena ob njej izpadejo kot neškodljivi sinateri. Z dvema besedama brez veze

Pohvale vreden je le voditelj dražbe, ki v animacijah ko čaka na vaš klik zganja prav noro akrobacije Tako npr na enem prstu lovi ravnotežje kladivca in sarkastično pi ida My God it's alive!

Igro nam je posodilo podjetje C.S.C

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, 10 MB DD)
Zvrst	simuliranje dražbe
Založnik	Erdelec
SKUPAJ	31

Grafika	Zvok	Igralnost
74	70	20

FIVE ACES CHEAT MOTEL

Colonization (PC)

Ko izbirate državo, premaknite kurzor v čisto spodnji kot zaslone pod Španijo in kliknite na vrh rdečega kvadratka, ki se pojevi. To vas postavi v vodstvo države "Spring", ki vam omogoča, da igrata za vse štiri nacionalnosti hkrati. V redu kajna? In ne skrbite za grafično zmešnjavo – save, quit, reload in vse bo epet v najlepšem redu.

One Must Fall 2079 (PC)

Tu je opisen preprost način kako se dokopati do denarja, ki ga krvavo potrebujete za izboljšave. Naložite igro, začnite turnir in ustvarite svoj karakter. Pojdite ven iz igre, naložite kak HEX editor in spremenite heskadecimalen zapis datoteke xx.CHR (xx je ime vašega karakterja) od 28 na 01, 29 na 01 in 2A na 01. Zdaj bo na vašem računu vsota okoli 14 000 000$, kar ne more biti slabo.

UFO: Enemy Unknown (PC, amiga)

Za konec vaših denarih težav spraznite osebje iz Transporter Crefta in ga pošljite na lokacijo z alieni (kot npr. na mesto strmoglavljenja ali v sovražno bazo). Pristanite in igra bo zestala, zato nekajkrat pritisnite Escape ali F1 dokler ne dobite sporočila "cannot find something or other". Če potem ponovno naložite posneto pozicijo, se vam dodajo prejšne zmage in točke, tako da lahko to ponavljate v neskončnost, če ste se prej le enkrat borili in zmagali.

Quarantine (PC)

Kako dobiti neskončno zalogo streliva za orožje Reaper? Najprej pokurite vso obstoječo zalogo streliva ze Reeper, izberite Punisher in potem začnite udrihati po tipki CTRL. Hkrati udrihajte tudi po tipki Alt. Ponavljejte to toliko časa, dokler ne izgine končna figura na števcu za Reaper. Če nadaljujete s pritiskanjem tipke CTRL, se bo začela zaloga streliva kmalu tudi dvigati.

Zool 2 (PC)

Na zasionu z opcijami pritisnite Esc in natipkajte PHONEBOOK, nato pa še enkrat stisnite Ecs. Poženite igro. Če med igranjem pristisnete 0, boste skočili na naslednji nivo, s 3 boste dobili večji odriv pri skokih in z 1 prišli direktno na bonus nivo.

Mortal Kombat (PC)

Čeprav se zdaj najbrž vsi ukvarjate z MK2, je dobro vedeti, da če na zaslonu z opcijami v Mortal Kombat I pritisnate F10 in držite tipko Caps Lock ter vtipkate besedo DIP, se pojavi zaslon, kjer lahko spreminjate naslednje spremenljivke: 0 - fatalities, 1 -gore, 2 - music, 3 - advert, 4 - fatalities, 5 -freeplay, 6 - announcer's voice, 8 - other voices/fatalities.

System Shock (PC/PC CD-ROM)

Če iz inventarja s klikom na desni gumb miši ali s tal z dvojnim levim klikom poberete set za prvo pomoč ter nato dvakrat z levim gumbom kliknete na na tleh ležečo baterijo, se ji bo napolnila zaloga energije. Zadeva deluje tudi obratno, zato ne bo več težav z energijo in zdravjem.

Wacky Wheels (PC)

Ob začetku igre lahko vpišete cheate. Z "Jump" avto poskoči, če istočasno zavitrate in držite igralno palico navzgor. "Hog" vam priskrbi 99 ježev, "Ice" 99 ledenih kock, "Fire" pa 4-krat 20 + 19 ognjanih krogel. "Ww turbo" vam nakloni pospešek, če le istočasno streljete in zavirate. Možne so tudi kombinacije v stilu "ww turbo jump hog".

Dark Sun 2 (PC)

Če igro naložite z "dsun -k911" in za tam dodate še kakšen parameter, bo življenje lažje. Parametri: "-a" izpusti intro, "-m" izklopi glasbo, "-p" dodeli družbi vsa Psionics orožja ter "-s", ki da družbi vsa čarobne izreke. V igri sami pa delujejo še sledeče kombinacija tipk: "m/M" osveži vse čarovnike, "t" poviša vsako osebo med bitko na naslednjo stopnjo, "T" poviša celotno družbo na naslednji nivo, "Alt+F2" da skupini več moči in jih tako naredi skorej nepremagljive, "Alt+F3" pa nauči čarovnike vseh izrekov.

Earthsiege (PC)

Priporočljivo je uporabljati najtežjega razpoložljivega robota. Pri iskanju oporišč ali omamljanih Hercov uporabljajte samo aktivni radar. Pri izvidniških misijah bazo, ki jo morate pregledati, samo na kratko ošinite z F5 in brž odhitite naprej. Baze nikakor ne napadajte, saj boste s tem opozorili Cybride, ki bodo bolje pripravljeni na napad v eni naslednjih misij.

Naloge, v katerih je treba reševati prototipe Hercov, morate uspešno rešiti! Tako dobite v vpogled vse robote in ste temu primerno oboroženi za poslednji spopad. Svojega Herca opremite s čim več Autocannons, saj ti za delovanje ne potrebujejo energije. Če ne morete uporabljati Autocannons, uporabite ELF-je ter rakete z aktivnim radarjem.

V bitki se vedno premikajte z največjo možno hitrostjo in nikoli naravnost v nasprotnika. Namesto tega tecite mimo njega in streljajte vanj z zasukanim pasom. Napad osredotočite na težke Herce kot sta "Pitbull" in "Hyperion", saj z lahkimi pozneje ne bo velikih težav. Za zaščito pred izstrelki pred sebe pošljite svoje kolege, ki bodo služili kot živi ščit. Autocannons uporabljajte predvsem za Herce, stavbe pa rušite z energijskimi orožji. Neizkušenim pilotom ne zadajajte ciljev, saj lahko tam pustijo svoje življenje. V celotni misiji zadržujte svoje Herce v gruči, hitrost premikanja pa prilagodite najpočasnejšemu (to je najbolj okvarjanemu) med vami.

JAKA

TERPINC

MICKEY MANIA

Manija, ki se ji vdaja že četrta generacija

Miki je nesmrten in je doma povsod. Tako kot kokakola. Samo kokakola ne more biti vaš prijatelj, Miki pa je in vedno bo, pa še jeter vam ne načira. Ali ste se že kdaj vprašali, kako se lahko ljudje postarajo za sedemdeset let, risani junak pa ves ta čas ostane rosno mlad in je povrh vsega iz dneva v dan prikupnejši? Tudi Mikijevemu očetu Waltu Disneyu ti naravni zakoni očitno niso bili povsem



razumljivi. Disney namreč, če še ne veste, hibernirán čaka neko znanstvenofantastično prihodnost, ki ga bo znala oživiti in ozdraviti. Če se to, Bog daj, zgodi, bo za gotovo presenečen nad vsem, česar v svojem času ni mogel predvideti. In nekaj takega so nedvomno tudi igralne konzole.

Mickeymania ni prvi Mikijev napad na Maria in njegovo diktaturo nad Nintendom. Tudi tokrat imamo opravka s čisto, morda kar malce preveč navadno arkadno igro po Mariovem kopitu, ki bi jo z eno besedo označili kot luštno. V bistvu gre za 7 igro prevedeno zbirko šestih risanih klasikov, začenši z legendarnim "Steamboat Willie" (1928), v katerem se je Miki prvič predstavil občinstvu.

O tem, kar razumemo pod pojmom izvedba igre, se je potrebno izraziti nadvse pohvalno, o ideji pa ni reči kaj dosti. Seveda bi lahko začeli s pametovanjem o



tem, kako je vse skupaj že tako prežvečeno da razpada, ali da so vse tovrstne igre eno in isto, vendar če bi bili stari šest let, bi vas taki pomisleki praktično ne premaknili kaj dosti. No, Mickeymania je po vseh merilih igra za najmlajše, zato naj igro oceni njihovo navdušenje. Tisto, kar piše v megametru, pa imejte le za neuspeli poizkus pootročenja.



Igro je posodila Mladinska knjiga trgovina

Format	SNES
Zvrst	arkadne igre
Založnik	Disney Software / Sony Imagesoft

SKUPAJ 81

JAKA

TERPINC

Super Pinball: Behind the mask

Zgodba o treh frajerjih in poskočni srebrni kroglici

Včasih sem mislil, da so fliperji predhodniki videoiger in bodo zato nekega dne po poti naravne selekcije izginili. To bi se do danes menda že zgodilo, če bi se moralo, vendar marjance ostajajo.

Tudi SNES je naposled ucakal svoje tri fliperje. Nadvse izvirno ime Super Pinball izhaja iz imena konzole (aaaa, a res?), dodatek izza marke pa govori o fantazijskih osebah, ki si fliperje lastijo. Od teh banalnih podatkov za vašo obveščenost o igri preidimo k bistvu. Zgodovina simulacij fliperja je zgodovina iskanja kompromisov med nizko ločljivostjo in prikazom detajlov na fliperjih. Vse lepo in prav, če stvar poteka na SVGA monitorju, ampak to je privilegij lastnikov navitih PC-jev. Ostalim sta na voljo sta dve možnosti: pomik zaslona ali statično iskanje sreče na istih dveh pikah vertikalne ločljivosti. Super Pinball je do konca optimiziran uresničitev druge možnosti. Fliper gledamo iz perspektive, oziroma dejanske višine oči pri igranju, detajlov pa je ravno toliko, da ne pride do zmede. Trije fliperji se razen po dekoraciji razlikuje jo bolj malo. Vsi imajo po en par branilcev, par valjastih odbijačev pri vrhu, vrstico "domin" in kako daljšo cev. Na vsaki strani je en izhod ob robu, ki kroglico enkrat vrne nazaj, za vsakič naslednjič pa ga moramo aktivirati tako, da jo spravimo skozi



vzporedni prehod, ki vodi k branilcu. Trenutek za zares intenzivni preizkus znanja je multiball ali igranje s tremi žogicami hkrati, za katerega morate izpolniti določene pogoje. Picajzlarji bodo opazili, da se tedaj žogice ob srečanju ne odbijejo, ampak gredo ena skozi drugo. Z izjemo pravkar omenjene površnosti fizika deluje zelo naravno, kar daje igri zadovoljivo igralnost.

In kam med konkurenco uvrstiti Super Pinball? Hmm... Videli smo nekaj boljših, a nič manj slabših.

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus

Format	SNES
Zvrst	simulacije fliperje
Založnik	Nintendo

SKUPAJ 76

FIFA 95 SOCCER / NBA Live '95

Nogomet in košarka - sveža ali pogreta hrana?

Živimo v dobi, ko vse zastara pet minut preden sploh pride na prodajne police. Velike softverske firme so ta problem že zdavnaj rešile z rednim izdajanjem vedno novih različic (releases), vsaj kar se tiče resnih programskih paketov. Fantom iz tržnega oddelka v megametru omenjenega založnika se je ideja zdela blazno kul: češ, zapakirajmo stare zaloge v novo embalažo in pokasirajmo še nekaj (velikih) zelenih, in tako nas vsako leto razveselijo z "novim" paketom športnih simulacij, ki nosijo tekočo letnico.



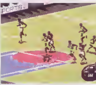
Krški zajahomelja postavlja žalanga

Rahlo skeptičen sem pograbil oba modula, ki so mi ju ponujali, saj pravzaprav niti nisem vedel, ali se splača pisati o nekaj novih opcijah in malo lepšem izgledu škatle. Potem pa je imperij vrnil udarec v velikem stilu. FIFA International Soccer in NBA Live 95 sta zagotovo najboljši športni simulaciji v svojem razredu. Ob tej ugotovitvi se vam gotovo postavi vprašanje, zakaj ju potem opisujem skupaj in ne vsako posebej, kot bi se spodobilo. Navedel bom samo



Finale potala prvakov

najmočnejši razlog: igri sta si neverjetno podobni. Enak pogled na igrišče (tisti tako popljuvani izometrični 3D), praktično enako vodenje igralcev, celo jedilniki (menuji) so si (pozor, tujka!) look-a-like. Sicer šele na drugi pogled, a vseeno.



Minograde: a NBA je conska obramba prepovedana

Kako se igri obneseta v praksi? Grafično jima ne morem prisoditi niti enega samega črnega piksla (a ni bolje kot osovražena črna pika?), čeprav se mi zdi



nogomet nekoliko bolj dodelan. Tudi animacija pri nogometu deluje bolj realno, košarkarji za moje pojme po igrišču nekoliko preveč drsijo. Dvomim, da je tega kriv preveč zloščen parket. Glasba in zvočni efekti: standardno. Po menujih vas spremlja prijetna glasba (zakaj samo ena melodija???), med igro slišimo vse uporabne in neuporabne efekte (kaj štejem med neuporabne: tuljenje in skandiranje raje, ki ga lahko izključiš, tuljenje in jamranje poškodovanega igralca, ki ga lahko izključiš, sodnik, ki sicer ni zvočni efekt (ali pač, saj piska) in ga je najugodneje izključiti, pa še kaj bi se našlo). Igralnost: visoka. Po jedilnikih (špajz kartah) si lahko nastavite vse, vključno s prej omenjenim sodnikom. Vse? No ja, ne morete igrati na rožnatem igrišču velikosti 2x4 cm (Pripomba mlinostočega. Za

kaj vsi recenzenti iščejo dlako v jajcu?). Ne morete spreminjati barve dresov (pri NBA je to čisto normalno, saj vedno igrajo črni proti belim). Pri nogometu so si imena igralcev izmislili, kar me ne bi toliko motilo, če ne bi pri košarki navedli pravih imen igralcev (s slikami, pa še na igrišču so podobni sami sebi). Že od nekdaj je veljalo, da so Američani mahnjeni na statistiko in v obeh špilih se lahko podatkov o številki superg (kopačk) in povprečnem številu umetnih zob nažirate do nezavesti.

Summa summarum: ne vem. Obe igri sta odlični, vendar druga drugi zbijata oceno. Ne bi smeli iziti istočasno, sploh pa ne bi smeli istočasno prispeti v moje roke, ker mi je tako uspela popolna primerjava, kjer je en špil popoln drugi mače šepa. In če se bo EA zgledoval po kakšnem Microsoftu in vsako leto popravil en kiks ali dva (če bodo dobre volje), potem lahko pričakujemo igro, o kateri recenzenti ne bodo mogli povedati nič slabega šele leta 2010, čeprav upam, da mi že leta 1996 ne bo več treba pisati dolgega članka, ampak bom samo rekel: "Kupite!" in butnil visoko oceno. Če košarke in/ali fuzbala še nimate, vam igri priporočam, v nasprotnem primeru pa raje počakajte, ker se bo čez čas gotovo pojavil še kak boljši špil.

Igri so posodili pri MK Multimedia Centru

Format	Mega Drive
Zvrst	Športni simulaciji
Založnik	Electronic Arts
SKUPAJ	82

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Doom 2	id Software
2.	(-)	Mortal Kombat 2	Acclaim
3.	(12)	Wing Commander 3	Origin
4.	(2)	Warcraft	Blizzard Entertainment
5.	(3)	UFO	MicroProse
6.	(-)	Cyberia	Interplay
7.	(14)	Transport Tycoon	MicroProse
8.	(5)	SimCity 2000	Maxis
9.	(13)	The Lion King	Virgin
10.	(10)	Aladdin	Virgin
11.	(4)	Mortal Kombat	Virgin
12.	(15)	Magic Carpet	Bullfrog
13.	(7)	Theme Park	Bullfrog
14.	(11)	Colonization	MicroProse
15.	(-)	Kings Quest VII	Sierra

NAGRAJENCI IZ 2. ŠTEVILKE: Sašo Slavič, Črtomirova 1a 61000 Ljubljana - Budata sicer za Lemmings; Matjaž Dolenec, Frankovo 41 64220 Škofja Loka - FOX BASE; Primož Rajbar, Slovenska 37 69000 Murska Sobota - X-TREE GOLD; Jure Damjan, Vipotnikova 9 61211 Šmarje - PC TOOLS 7.0 + upgrade (Medija); Žiga Kavčič, Selo 37 64226 Žiri, Miha Ratas, IX Korpusa 8 Izola in Marko Novak, Trg Veljka Vlahoviča 11 61310 Ribnica, pa bodo dobili super OS/2 WARP (IBM Slovenija)

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO
1. Igra Unity za PC CD-ROM (Psygnosis)
2. Media Interactive Magazine za PC CD-ROM (M.M.)
3. [illegible] za PC CD-ROM (Psygnosis)

Psygnosisove dobrote bodo padle v roke naslednjim srečnežem (pravilni odgovori c, b, c)

NOVASTORM - Simon Jančič, Gimpeh 28b 65211 Kojsko
ECSTATICA - Dejan Breznik, Pri Kuzmiču 26 69000 Murska Sobota
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS - Janez Mlakar, Cesta OF 4 65282 Cerkno

Čau!

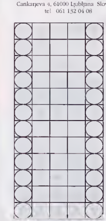


Oglasile se mi je dve [illegible] še spomnite moje sestrične iz ZDA, poslala je moje poljubčkov vsem obdarovalcem na uredništvu in bralcem Megazina (pozdravila sem ji vsa vaša ljubezenska pisma). Bolo je dobil še demo (200 Mb) [illegible] nove avanture Full Throttle in momentalno dobil napad navdušenja.

Prejšnji teden sem praznovala rojstni dan (22). Vsi moji znanci so me pričakali na uredništvu in moja miza pa je bila sedaj torta. Ljubčki so mi zapeli *Happy Birthday*, potem pa so se drenjali za poljub. Boštjan, ki je od vseh najbolj resen, je mrd hormonski val, ki se je dvignil v moji pisarni, ker sem bila sladkoreka, mi je obljubil, da mi izpolni kakršno koli željo. Navdušena sem ploskala z rokami in mu zaupala svojo mali skrivnost - *rada bi napisala uvodnik*... Boštjanov gram ka *TO PA NE!* me je spravil v jok. Cel teden sem po uredništvu skakala v mini krilu in tesno oprijeti majčki, pa se Boštjan ni dal zmesti. Malo razočarana, sem mu končno ubogala. Boštjan pa je obranil svojo čast družinskega človeka. Svoj poražena bes sem pokurila ne Mortal Kombatu II. Vsak, ki se je drznil igrati z mano, je po petih minutah Babalitijev, Fatalitijev in bolj malo Friendshipov z dolgim nosom odšel s prizorišča.

Sanja

ॐ



Grnhung, bolj znan kot Brusli

Zunaj je bilo približno 0°C, padal je dež. Grnhung pa je hodil po pločniku s sončnimi očali in se zaletaval v razsvetljavo. Ko je prikolovratil do nas, smo mu z usklajeno akcijo potegnili butasta očala z nosu, in bilo je kaj videti. Tam nekje, kjer se konča veka in se začenja lice, se je bohotila ogromna "šljiva". Kaj šljiva, melancana! Bila je rahlo napihnjena, zanimive vijoličasto-rdeče-zelene barve. Grnhung pa je bil kot Cecilija, ko se ji razmaže šminka.

Takoj smo pomislili, mladci se je stepel, gotovo je branil čast kake davno pozabljene igrice... Kar zrasel je v naših očeh. Pa ne za dolgo.

"Veste," je začel, "že sedem mesecev igram neko igrico, kjer se grozno mlatimo. Do včeraj sem vedno izgubil, vedno sem bil tepen. Včeraj pa ... ahh... Včeraj sem po desetumnem igranju končno pretepel Tsunga! Od navdušenja sem skakal po izbici, zvermsko kričal in kril z nogami. Tedaj pa sem se s levo peto mahnil po očesu!"

Vas zanima, katera mojstrovina je ubogega Grnhunga tako prevzela? Rešite križanko, kajpak! Besedam na desni strani križanke spremenite prve in zadnje črke in dobili boste besede, ki jih zahtevajo opisi. Vpišite jih v lik. Črke v krožcih na levi strani, brane navpično dajo naslov usodne igre, tiste na desni pa ime še ene, očem manj nevarne igre.

1. malo več kot četrt tedna, 2. bistven del metle, 3. knjižna polica, 4. kruh pred sončenjem, 5. nasprotje kantona, 6. znano finsko središče nordijskega smučanja, 7. pripadnik sloja staroslovanske fevdalne družbe, po katerih se imenujejo Koseze, 8. večji kos pohištva, 9. sin črnca in belke, 10. mala, silno prijazna srnica, 11. utrdba na jugu ZDA, znana predvsem iz vesternov, 12. surov in nadvse grob vladar

Nagrade: Fox Base+ 2.10, Microsoft Presentation Manager Toolkit for OS/2, Norton Utilities 4.5

SAVE OUR SHIP

Blaž (064/713 312) bi na vsak način rad iz ene od sab v igri Eye of the Beholder 2. Soba pa zgleda takole: na sredi je nekakšna vdolbina, v stenah je našel 3 dragulje in ključ, prav tako v stenah pa so tudi glave skeletonov. Soba je kot nalašč brez vrat, kako torej ven?!

Dejan iz Celja je nekaj ur presedel za telefonom in spraševal po vse mogočih trgovinah, kje bi se dala kupiti kartica Action Replay. Cena kartice je približno 200 DEM + poštnina, naslov prodajalca pa je:
DATEL ELECTRONICS Design & Development Limited, Govan Road, Fenton Industrial Estate, Fenton, Stoke on trent ST4 2RS, England tel. (0044) (0782) 744 707

Gregor Vidmar iz Kamnika (061/832 221) sprašuje, kako opaziti napako pri Pentiumu? Pod Okni poženi digitron in v načinu Scientific izračunaj naslednje: 4 195 835 deljeno s 3 145 727, nato pa spet pomnoži s 3 145 727. Če se cifra razlikuje od prve oziroma dobiš rezultat 4 195 575, imaš Pentium z napako. Zanima ga tudi, zakaj mu včasih odpove Soundblaster v igri Doom 2, na primer pri streljanju?

Žiga (226 344) sprašuje, kako v igri Kyrandia 3 pregovori psa, da ga pripelje na pasji otok?

Erik iz Postojne (067/59 377) toži, da v igri Darkmere ne najde napojev za zdravljenja. Help him!

Andrej Špilak iz Velike Polane sprašuje:
1) Zakaj LucasArts v zadnjem času ni izdal nobene igre? (Počakaj še malo, saj bo bolje.)
2) Zakaj ste prenehali z opisovanjem programerskih hiš oziroma založnikov? (Saj nismo. Psygnosis je bil ravno opisan, kmalu prideta na vrsto še Sim Max-s in Big Red Core Design, ostali pa, ko bodo blagovolili poslati več podatkov in seveda nagrade za cenjene bralce.)
3) Zakaj v vsakem opisu igre ne napišete še dolžine igre? (Kot vidiš, lahko od nedavnega v megametru najdeš tudi ta podatek, če je opisana disketna verzija, oziroma koliko pobere inštalacija za CD verzijo.)
4) Kaj napisati v AUTOEXEC.BAT, da bo se ta program znašel v upper memory? (Na začetku vrstice napiši LH.)
5) Ali pridejo pri nagradni igri vsi odgovori v boben za žrebanje? (Bobna sicer nimamo, vseeno pa pridejo v poštev vsi pravilni odgovori. Očitno pač nimaš sreče. Če bi videl kup glasovnic na uredništvu, pa bi ti bilo jasno, koliko sreče moraš imeti, da nagrado dobiš.)
6) Kaj dobi v igri Aladdin, ko kupi WISH? (Nadaljevanje po končani igri.)
7) Kako švindlati v igri Lion King? (Če kdo ve ...)

Jernej iz Slovenske Bistrice sicer mnogo sprašuje, a je bolj ali manj zgrešil rubriko (Jernej, beri pisma bralcev!). Eno vprašanje pa je vendarle vsebinsko primerno in sicer kdaj bodo izšli Cobra Mission 2 (Knights of Xentor), Police Quest 5 in Blue Force 2 (ni ne duha ne sluha). Kaj pa Doom 3? (Ga sploh potrebujete? Saj je 90 odstotkov špilov njegovih klonov.)

Nekdo (061/372 825) se s klubom noperom ne zna spremeniti v podlasico v igri Ecstatica. Kaj vse je potrebno zmetati v kotel? Ko v samostanu vzame kost, se vhodna vrata zaprejo in ne more več ven. Kaj storiti?

Miha (061/831-190) igra Lion King, a v sobi Simba s Exile želi s kamnov. Kaj mu je storiti?

Bojana zanima, kako v Dune 2 dobiti Death Hand rakete? Ali obstaja kakšna zvijača za več začimbe na 8. stopnji, saj mu denarja vedno znova primanjkuje. (Raketo Death Hand lahko uporabljaš le če igraš s Harkoneni, saj je to njihovo specialno orožje. Seveda dobiš to možnost šele ko zgradiš palačo. Zvijače za spice sicer nismo odkrili, vemo pa, da je začimbe na zadnjih stopnjah pravo morje, tako da z malo truda in hitrejšim odkrivanjem terena (uporabljaj trikes, ki so hitri in tri ali več harvesterjev zraven pa seveda vsaj toliko naglih letal in finančnih težav res ne bi smel imeti.)

Tomaž iz Kranja (064/217 148) igra na Sega Mega Drive igro Jurassic Park, vendar pa v dvorani z okostji ne zna pobegniti krvoločnima raptorjema. Poleg tega ga zanimajo opcije pri igri Cannon Fodder in če obstaja kakšna koda za hojo skozi stene pri Doom 1 (IDCLEVFOPD, če me spomin ne vara), če obstaja kakšna koda pri Dune 2 in kako vstati od mrtvih v Prince of Persia 1? Katere igre so podobne Day of the Tentacle? (Sam & Max Hit the Road, Big Red Adventure, ...)

Gašper Kranjc iz Celja na vse pretege hvali našo revijo, tako da smo na uredništvu kar zardeli. Dejanu z Vrhnike pa sporoča, kako priti do več denarja v igri Theme Park. Na začetku namesto svojega imena vpiši HORZA, med igro pa potem pritisni CTRL C in.

Grega iz Radovljice pa vsem igralcem Quarantine sporoča kode:
1. OMNICORP IS ALL KNOWING
2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4. HAVE ZOU HAD ZOUR HYDETGINE TODAY
5. KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT

Blaž iz Ptuja (062/775 643) bi rad izvedel kode za igro Lion King, mimogrede pa še sprašuje, kako rešiti drugo stopnjo? (In kaj ti ni jasno na drugi stopnji?)

Damir Urh z Jesenic (064/660-236) bi rad v Indiana Jones 4 rešil Sophio iz ječe, pa mu pri tem humanem dejanju vedno znova spodrsne, saj se ženšče boji hoje pod dvignjeno rešetko. (Na uredništvu smo se spomnili, da moraš rešetko podstaviti s palico, žal pa se ne spomnimo kje jo najdeš. Palica namreč.) Sprašuje tudi, kaj je z oddajo Megavision? (Saj je bila!)

Aleš Vojvoda bi rad izvedel kodo za izhod iz mesta v igri Quarantine na prvi stopnji. Sprašuje še, če kdo pozna kakšno foro v igri WarCraft.

Matevžu (063/852 684) pa se resetira računalnik, vsakič ko želi naložiti Quarantine.

Še enkrat naprošamo vse telefoniste, da nam vprašanja in odgovore čitljivo (!!!) napišejo na list papirja, ki ga po možnosti NE prepognejo prevečkrat in pošljejo na naš naslov, s pripisom za SOS register. Zadnjič hvala!

NOVICE

Izobraževanje otrok

Na področju računalniškega izobraževanja za otroke trenutno vlada precejšnja praznina. Ravno zato so v računalniškem centru Miška razvili prvi didaktični računalniški program imenovan **Miškina mala šola računalništva 1.0**.

Program je namenjen otrokom v starosti od štiri do devet let in vsebuje različne sestavljanke in labirinte. Skozi njih si otroci na najhitrejši in najučinkovitejši način razvijejo mnoge sposobnosti, kot so prepoznavanje barv, likov, natančnost opazovanja in sestavljanja, postopno pa se privadijo tudi na tipkovnico, delo z miško ipd. Tako se obenem zabavajo in pridobivajo izkušnje pri delu z računalnikom.

Program uspešno uporabljajo v svojem izobraževalnem centru že celi 2 leti. Deluje v okolju Windows, nahaja se na eni 3,5" disketi, za delo doma pa boste potrebovali najmanj 386SX, 4MB pomnilnika in 4 MB trdega diska.

Cena programa je 3.800 SIT, informacije pa dobite na naslovu **Miška d.o.o., Kunaverjeva 6-8, Ljubljana (tel. 1591-650)**.

Paketno igranje

Od nekdaj je držalo, da je kupovanje izdelkov v paketih cenejše. Tega se zaveda tudi podjetje Mladinska Knjiga Trgovina, ki je za okroglih 10.000 tolarjev svojim kupcem pripravilo zanimivo presenečenje. Paket "**Battle Pack Pro**" vsebuje odlično analogno igralno palico **Gravis Pro** ter igro, ki je gotovo ni treba posebej predstavljati: **Wing Commander II**. Gravis je svojo igralno palico opremil s petimi gumbi, štirim med njimi pa lahko določite samostojne funkcije. Ne manjkajo niti v mehko peno ovita ročka, jeklena palica, ki zagotavlja vzdržljivost, ter "throttle control" ali po domače pedalka za plin.



Odlično je poskrbljeno tudi za preskoke med igrami različnih zvrsti, saj lahko moč vzeti, ki drži ročko, po želji uravnavate.

Wing Commander je seveda na voljo v deluxe izvedbi, kar pomeni, da na CD-ROMu poleg osnovne igre združuje še Special Operations 1&2 ter Speech Pack.

Za vse dodatne informacije se obrnite na tel.: 061/210 370.

Borland Original

Podjetje **Marand** je pred kratkim začelo z zanimivo akcijo "Borland Original", ki kupcem ponuja možnost nakupa vrhunskih programskih paketov po "upgrade" cenah. Akcija je namenjena legaliziranju piratskih programskih paketov, pa tudi če nimate nelegalne kopije, lahko izkoristite priložnost in postanete lastnik legalnega programskega paketa po neverjetno ugodni ceni.

Tako ponujajo Turbo Pascal 7.0 za borih 15.990 SIT, Borland C++ 4.5 za 39.990 SIT in Sidekick 1.0 for Windows za 5.990 SIT. Vse cene že vključujejo prometni davek.

Žal akcija traja le do konca Informatike **30. marca**, zatorej pohitite: **Marand, Cesta v mestni log 55, Ljubljana. Tel.: 061/1232-322**.

IBM išče mlade multimedijske talente

IBM bo izvedel veliko nagradno akcijo za iskanje mladih evropskih talentov na področju multimedijskih CD-ROMov. Kandidati morajo biti stari do trideset let in bodo med drugim ocenjevani po kreativnosti, kvaliteti in poslovni perspektivnosti njihovega izdelka.

Tekmovalne kategorije bodo prosti čas in kultura, izobraževanje ter igre. IBM bo zagotovil tudi izvedbo in distribucijo zmagovalnih izdelkov, vsem trem zmagovalcem pa bo zagotovil tudi multimedijski računalnik.

Imena zmagovalcev bodo objavljena junija '95 na festivalu **Images '95** v Švici. Naj vam izdamo, da letošnji festival označuje stoletnico filma, IBM in mesto Vevey pa bosta prireditev posvetila spominu na velikana nemega filma Charlia Chaplina.

Rok za opis projekta je **31. marec 1995**, pravila tekmovanja pa lahko zainteresirani mladi ustvarjalci dobijo pisno na naslovu: **IMAGES Prix IBM, Case Postale CH-1800 Vevey 1, Switzerland**. Komur je ta naslov predaleč, pa lahko svoja vprašanja naslovi na IBM Slovenija, Trg republike 3, 61000 Ljubljana.

Mladinska Knjiga in Multimedijski Center

Multimedia ali slovensko večpredstavnost je beseda, ki se v računalništvu vedno bolj uveljavlja. Tako se tudi na slovenskem trgu nenehno odpirajo nove tovrstne trgovine. Natanko prvega marca je odprla vrata svojega obnovljenega multimedijskega centra tudi **Mladinska Knjiga na Nazorjevi 1** v Ljubljani. Tam boste našli multimedijske računalnike PC, kopico zvočnih in video kartic, CD-ROMe, igralne palice QuickShot, na voljo pa vam bo tudi velika izbira laserskih plošč. V trgovini bodo zastopani programi vodilnih svetovnih podjetij. Naj omenimo le imena, kot so Gravis, NEC, Creative Labs, AdLib, Atari, Mitsumi in Sony.



Mladinska Knjiga ni pozabila niti na lastnike konzol, saj ohranja ponudbo Sege in Nintenda, povrhu pa jo z Atarijevim Jaguarjem celo razširja. Vse tri konzole so izdatno založene z igrami, kritični kupci pa bodo lahko pravilnost svojih odločitev preverili kar na kraju samem. Naprodaj bo namreč več igračarskih revij, nekatere igre pa bo mogoče videti tudi v živo. **Obiščite jih torej v Ljubljani na Nazorjevi 1.**

Magazin na Informatiki 95

Na obilnem Megazinovem razstavnem prostoru v dvorani 6 (na levo pri vhodu v halo A) bomo na 115 kvadratnih metrih imeli petnajst multimedijskih računalnikov, mali kino za predstavitve novih iger in CD-jev, štiri računalnike za navidezno resničnost, ki bodo med seboj povezani, ter multimedijsko delavnico za glasbo (klaviature, obdelava glasbe ...) in video (obdelava videa, digitalizacija slik).

Vsak novi naročnik dobi na sejmu 20 % popust in škatlo za shranjevanje letnikov! **Ne zamudite!**

Andrej Rakinc

Poročilo s CeBITa 95 v Hannovru (6. - 13. marec)

CeBIT'95 HANNOVER

Le redko se zgodi, da v času CeBITa v Hannovru ne sneži, dežuje in sije sonce - vse hkrati v eni uri. Tokrat je bilo značilno "schitt" vreme, kot mu pravijo domačini, do obiskovalcev največjega računalniškega sejma na svetu prav neverjetno prijazno. Vseh pet dni našega obiska na CeBITu '95 je v Hannovru le rahlo do močno pihalo in bilo skoraj ves čas sončno brez oblačka.



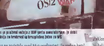
Zato pa vas je pošteno prezeblo na začasno montiranem velikem kolesu (Prater v Hannovru?), ki so ga organizatorji posebej za čas CeBITa naročili pri firmi Vebacom. Vožnja s kolesom je trajala štiri fure in kot ena redkih brezplačnih stvari iz ptičje perspektive nudila enkraten pogled na vso veličino sejma. Kar je že iz zraka izgledalo neravnost glomazno, se je kasneje potrdilo tudi v praksi.



Za osvadoega smitnika na CeBITu orientacija po megalomanskih razstavnih dvoranah ostaja nerešljiv problem. Tudi letos so ga do neke mere reševali EBI-jevi informacijski avtomati, preko katerih ste dobili koordinate iskanih podjetij in proizvodov natiskane na hrbtno stran zemljevida sejma, kljub temu pa se ni bilo težko izgubiti v hali 1, ki je velika približno toliko kot celo ljubljansko Gospodarsko razstavišče. Ko se enkrat sprehodite skozi vse hale, izgubite motivacijo, ker ne veste več, kje to kaj vse ste spregledali. Na to le še tavate naokoli in oprezate za raznimi "dobrotami" (vrečke, kuliji, priponke, CD-ji...) za in pod policami razstavljalcev, ali pa se spravite nad lepe hostese: "Do you have any bags?" "Breaks? Oh no. Not right now but come back later and maybe we'll go to drink something..." in ko so na koncu dneva vaše noge že "ganz kaput", vas neki švaba še določe z vprašanjem: "Kje pa je ta to ta stojnica?" Pa kaj to mene briga?! I DON'T CARE! Moji predlogi organizatorjem: uvedite rikše, kotalke ali pa vsaj z dišeče stopnice!!!

Softver na dopustu

Pri programski opremi je bilo letos videti najmanj novosti. Očitno vsi čakajo na razplet dvoboja IBM contra Microsoft: OS/2 Warp vs. Windows 95. Trume ljudi,



Kdor je preživel vožnjo z IBM-ovim simulatorjem, je dobil medaljo za hrabrost in brezplačen žeton za WC

ki so se zgrinjale pred Microsoftovimi (še vedno beta) Okni 95, so čakale Godota. Teoretično vprašanje: kaj če Windows 95 letos ne bodo nared? Bo Microsoft potem odkupil pravico do ponovitve leta 1995? Nekaj korakov stran je IBM s svojim OS/2 Warp simulatorjem privabljal množice radovednežev, ostali pa so pridno poslušali predavanja o vseh prednostih tega operacijskega sistema. Borland je bil ves v rožicah (dobesedno) in je prvič v Evropi predstavljal dolgo pričakovani Delphi (naslednik Pascala), ki ga bo v verziji desktop moč dobiti že pod 500$. Symantec je prodajal uporabni Norton Commander 5.0, opazili pa smo tudi nekaj zanimivih programskih orodij za 3D grafiko, med njimi tudi VR razvojni paket 3D Ware (Virtek) za ceno 150$ (standardna verzija) ali 395$ (profesionalna) in še dražji RenderWare (Criterion), ki stane vsega skupaj 1024 funtov. Malenkost, kajne?

Intel vs. PowerPC

Tudi na področju strojne opreme se je bila bitka. Intel je moč pentiuma 120 MHz razkazoval na igrah Magic Carpet (skupaj s čelado VFX1 in pristno perzijsko preprogo), Super Karts in Flight Unlimited (končna verzija bo nared čez kake 3-4 mesece). Obljubljali so tudi, da prideta na trg do poletja še modela pentium 133 in 150 MHz. Največjega zanimanja je bil deležen P6, naslednik pentiuma iz dveh čipov s 133 Mhz, ki so ga na sejmu videli pod debelim steklom v družbi pentiumov. V množično proizvodnjo bo šel P6 v drugi polovici leta. Intelovci pravijo, da bo od konkurenčnih "586" AMD in Cyrixa hitrejši za 50%, od pentiuma 100 Mhz pa kar za dvakrat, in se zanimivost Intelove bombone v belih plastičnih paketkih so vsi zamenjali s kondomi in si jih veselo tlačili v žepe. Konkurenčni tabor (IBM, Motorola in Apple) je zasedel celo halo 14 in tam v PowerPC parku kazal beta verzije Oken NT in OS/2 za PowerPC.



Intelov P6 sončen - Indiana Jones na lovu za izgubljenim čipom

Ostale novosti

Iz cele obilke novih monitorjev, tiskalnikov in notesov so izstopali Canonov mini brizgalnik BJC 70 z izmenljivo CB barvno glavo, IBMov dvokilski notes ThinkPad 701 s 10,4-palčnim zaslonom in razteglijvo tipkovnico (od tod vzdevek Butterfly), ter Panasonicov prenosnik CF-41 s 12-centimetrskim CD-ROM pogonom za dva CDja. Občuten porast firm, ki se ukvarjajo z multimedijo (od lanskih 185 na 290), je prisilil organizatorje, da so hali 8 in 9 zapolnili z grafičnimi, zvočnimi in video karticami za računalniško predvajanje in snemanje video posnetkov. Skoraj vsi pomembnejši izdelovalci so predstavili kartice, ki znajo dekodirati gomerše stisnjene po standardu MPEG. Povsod in na vseh monitorjih so vrteli Top Gun in dogodivščine Mr. Beana, ki jih znam zdaj že na pamet. Pri grafičnih karticah ni bilo opaziti drastičnih novosti, čakamo pa na kartice za 3D grafiko. Kapacitete trdih diskov IDE in SCSI so proizvajalci dvignili na raven 700MB-1GB kot standard, kar bo v prihodnje tudi najboljši nakup glede na razmerje cena-velikost.

Na letošnjem CeBITu ni bilo videti več računalnika brez CD ROM pogona. 4x hitrost se je uveljavila kot standardna, videti pa je bilo tudi pogone s šestkratno hitrostjo ter prenosom okoli 900kb/s, in sicer pri NECu, ki je bil tudi lani prvi s "triple speed", in firmi Plextor. S tako hitrostjo prenosa so se CD-ROMi že močno približali trdim diskom. Posebnost je bil CyberMan CD (DataCal), prvi prenosni CD-ROM, ki ga lahko



CyberMan CD, prvi prenosni CD-ROM, ki ga lahko uporabljate tudi za poslušanje glasbe.

priključite na katerikoli prenosnik ali računalnik opremljen z enoto PCMCIA, skupaj s 16-bitno zvočno kartico in slušalkami. Sony in Philips skupaj načrtujeta še tehnologijo za HDCD (high density) pogone. Do leta 1998 naj bi na HDCD-E (erasable) šlo 3,7GB podatkov. Sony je predstavil nam še kar nekaj časa nedostopno konzolo Playstation z eno dirkalno in pretepaško igro (pozabil imena), ki sta bili super. Pri Panasonicu pa o 3DOju ne duha ne sluha.

Švicarski Logitech je dvignil kar nekaj prahu s svojo kolekcijo oblačil Logiwear. Po vzoru miši Senses so ponujali majice in pulovere "Deep Wood", športne kape, nogavice, nahrbtnike v obliki miši, dežnike, ročne ure ter brisače, vse v rangu od 10-100 DEM. Zanimiva poteza, ki bo najbrž dobila marsikaterega posnemovalca.



Logitechova kolekcija oblačil Logiwear.

Genius je predstavil miško EasyScroll s petimi gumbi in drsnikom, ki je kot nalašč za uporabo nekaterih programov v Oknih. Cena 70$. Svojo verzijo 3D miške The Owl so v obliki sledne kroglice na prstanu, ki sprejema signale z okvirja na monitorju, prikazovali tudi pri izraelskem Pegasusu.

Med bledimi pisarniški showi (OKI, Canon) z umetni aplavzi (Spea) in preverjenimi fintami zapolnjevanja prostora z avtomobili (počutil sem se kot na ženevskem avto sejmu) je izstopal televadna konjiga pri Amdahlu, kjer so telovadci izvajali akrobacije vsak dan ob 10, 11.30, 13, 14.30 in 16 uri, ter kovačnica ob demonstraciji video kartice Movie Machine II firme FAST.

Bolje (ali slabše, kakor se vzame) so jo odnesli obiskovalci MIRO Multimedia Show-a. V majhni improvizirani kinodvorani so na sedež priklenili po dve žrtvi, kajih je potem pošteno zrukalo. Pri frajerjih iz Silicon Graphics so se ljudje ustavljali le zato, da so se ob ogledu filmov iz Silicon Graphics studia Berlin nekoliko spočili. Videli smo tudi pretepaško igro Killer Instinc, zaenkrat sicer le na avtomatu, a ko pride na konzolo Project Reality, zagotovo ne bo razočarala.

VR rulee!

Predstavitev navidezne resničnosti je na letošnjem CeBITu potekala v poplavi VR čelad in 3D očal. Toda odtujevanje od realnosti je za tipičnega uporabnika še vedno neudobno. Tisti, ki so na svoje butice natikali razne čelade, po



Virtuality Cafe (Escom). Pravimo, da se streljate okoli Vas doktor ni kreus sejma.

potih in niso kazali pretiranih znakov navdušenja. Še najbolj zanimivo je bilo pri Escomu, kjer je gostoval Virtuality Cafe. Kdor je želel, je lahko na modelu 2000 SU preizkusil navidezno pobijanje v dvoje v igri Zone Hunter. Pozanimal sem se za cene teh igračk, na katerih se igrajo v številnih tovrstnih lokalih po ZDA in Nemčiji (eden je celo na Dunaju): začetna izvedba za enega igralca stane 84.700 DEM, profesionalna različica za štiri igralce pa kar 255.300 DEM. Če torej ne kupujete Mercedesa...



Meotropolis: še boj si ko mislil kavboj Jimmy?

Navidezotih dirk z večoljskimi motorji v troje ste se lahko udeležili na stojnici firme VR technologies... Meotropolis, kot se je stvar imenovala, deluje s pomočjo tehnike Superscape in očal CyberEyes (cena 2900 DEM za kos). Dober vtis so naredila tudi pri švedski UBAC Multimedii. Predstavili so njihova 3D-MAX zastorna očala, ki so kompatibilna s programi Renderware, 3D Studiom in AutoCADom, dobili pa jih v kompletu z igro Descent že za pičlih 270 DEM. Očala so dovolj velika, da lahko pod njimi nosite tudi običajne naočnike. 3D očala za bolj resne aplikacije s programom HoloSketch V1.30 drawing system pa so kazali pri firmi SUN.



3D Max: dekleta je treba narediti posebej

Ugotovitve

CeBITa ze nekaj let očitajo, da je predolg in prevelik. Če bi vrgli stran vse telefonije, bi bilo vsega takoj za eno polovico manj. Letos je 6.085 razstavljalcev razstavljalo na 318.344 m2 (lani 5.845 na 309.427 m2), zabeležen je bil velik porast vzhodno evropskih firm (+62%), sicer pa sejem tokrat izvenel bolj nemško in lokalno kot kdajkoli poprej. Veliko "novosti" je bilo predstavljenih z zamudo s Comdexa, vključno z govorom Billa Gatesa v nedeljo, ki smo ga sicer zamudili, a zato nismo točili solz.

Trendi v računalništvu so jasni in ostajajo tudi v prihodnje: prilagajanje softvera hardveru, večja mobilnost, hitrejši prenosi podatkov, razcvet multimedije in "super informacijska avtocesta" za video, zvok in podatke. Kar je bilo včasih redko, danes postaja vse bolj vsakdanje.

In še nekaj o cenah: dnevna karta je stala za odrasle 32 DEM, za otroke 15 DEM, tedenska 100 DEM in špehasti katalog 39 DEM. Čeprav CeBIT po principu ni nakupovalni sejem, se je splačalo kupiti kak CD pri Indijcih (npr. Encarto 95 za 40 DEM ali WC3 za 80 DEM) in jemati s seboj le vrečke iz blaga, ki se ne str-

... ko se s knjigami napere za 20 kg materiala.

Izbor za sejem CeBIT smo raje prestavili na prihodnje leto, ker bi nam sicer zmanjkalo filma. Lahko pa slike naročite v uredništvu za skromno povračilo 10 nemških mark. Če se morda nameravate obiskati CeBIT '96, naj vam zaupam, da bo potekal med 14. in 20. marcem in bo zaradi prevelikih stroškov razstavljalcev za en dan krajši kot običajno.







Gostija pri Creative Labs

Na eni redkih pogostitev, ki so se odvijale v času sejma (in za katere ste potrebovali osebno povabilo), je podpredsednik evropske podružnice firme Creative Labs Mark Sullivan (po rodu Irec) povedal, da jim je naskok na Evropo uspel in upravičil investicijo. Pritom je potrdil novico, da Creative Labs za leto 1996 načrtuje novo zabavno platformo na osnovi 3D grafike in lastnostih SB AWE32. "Navidezna resničnost bo takrat končno postala resnična", je končal svoj govor g. Sullivan, potem pa je zbrana družba disciplinirano navalila na hrano, ki so jo prej sicer ustrezno zavarovali s policijskimi trakovi, a so se ti pod pritiskom množice potrgali. Ali se res splača izgubiti ponos zaradi nekaj brezplačnih lososov in jagodnega želeja s smetano? Da, vsekakor.



Edino novost, ki jo je bilo moč na Creative Labs stojnici videti, so poimenovali Aeroduet. Komplet sestavljata 3D miška in pero, ki delujeta preko senzorja na infrardeče žarke s sprejemne ... paket Dabbler (3-D) in igra Spectre VR. Dvomov o uporabnosti Aeroduet, ki bo naprodaj letos aprila za 200$, je več, saj je za programe CAD prepočeni, za igre pa ima (pre)majhen manevrski delovni prostor.



CO-ROM

Star Trek: Interactive Technical Manual

Primož Škerl

Strojnik 24. stoletja

Sanjski CD za trekije sprehajanje po ladji Enterprise

Družba brez denarja Družba brez bolezni Druzba brez brezposelnih Idealna družba Kje je moj čaj? Take in podobne misli so mi brezciljno blodile po možganih ko se je odvrtel film zadnjega dela triatlonske nanizanke Zvezdne Steze Star Trek The Next Generation Ta pojem je v zadnjih 25 letih postal sinonim idealne prihodnosti prihodnosti kakršno bi si vsi Zemljani želeli že sedaj Večina vas je že slišala za ta fenomen nekateri pa s(m)o zagotovo izgubili goro časa med gledanjem te nadaljevanke zato ne bom izumljal tople vode in vas dogočasil s pripovedovanjem o vsebini Morda samo stavek za neprosvetljene gre za zgode ultrahupermegastične vesoljske ladje Enterprise ki skupaj s posadko igra vlogo galaktičnega policista taksista večne službe in ženitne posredovalnice v enem Ta vesoljska ladja je slučajno tudi konzerva najmodernejše znanstvene inženirske in obrambne opreme v znanem vesolju zato so zgode še toliko bolj zanimive in velika škoda bi bila če bi s koncem nadaljevanke v pozabo utonila vsa tehnika razvita posebej zanjo Za obvarovanje pred pozabo (malo pa tudi zaradi zaslužka) so pri založbi Simon & Schuster z uradnim blagoslovom avtorjev filmskih studiev Paramount Pictures izdali CD ROM z vsemi tehničnimi podatki o ladji Enterprise NCC-1701 D Seveda bi bilo njihovo branje samo rahlo dolgočasna zadeva zato so si gospodje za večje količine cvenka morali izmisliti še kaj bolj inovativnega Luč sveta je tako ugledal najpopolnejši multimedijski prikaz vesoljske ladje do sedaj Pod besedo "prikaz" si nikar ne zamišljajte samo množice slik na CDju opremljene s kilometrskimi besedili temveč nekaj povsem novega QuickTime VR imenovanega To je sistem za prikaz slik in video posnetkov tako kot bi se pred vami odvijal film Točneje kot da bi se sami premikali po ladji Neka zelo potrpežljiva oseba je namreč posnela celotno vesoljsko ladjo od znotraj in od zunaj iz vseh možnih zornih kotov vse slike zbasala na ploščo in dodala programček ki omogoča lepljenje in prikazovanje slik na način ki vzame sapo



Tako je pričarano občutek neoviranega premikanja po vsej ladji gledanja v strop in v tla ter opazovanja detajlov Poleg tega k pravemu vzdušju pripomorejo tudi predstavitveni posnetki bistvenih opravil kot je postopek izstrelitve torpeda v romulansko križarko ter odlični odlomki premikanja po hodnikih med turbo dvigalom in željenim prostorom Za pristno vzdušje ima velike zasluge tudi uporabniški vmesnik do pičice podoben prikazom na ladijskih računalnikih Svoje doda še zvok naprav ki je pobran iz nadaljevanke tako da ima popotnik odličen občutek prostora po katerem se giblje Na moje veliko presenečenje pa ne obstaja razen šuma motorjev niti najmanjša melodija ki bi popestrila dolge urice sprehajanja po krovu Sicer pa glasbe niti nisem pogrešal saj je dovolj zanimivo tudi brez nje Imenitten pridih resničnosti podajo še povsod navzoče podrobnosti z natančnimi opisi V kapitanovi kabini si tako med drugim lahko ogledate piščal za katero se skriva izumrla civilizacija pri Worfu pa so na voljo klingonska orožja Raziskovanje ladje se tako lahko vleče v nedogled

Celoten sistem je zasnovan zelo enostavno Vse ukaze se da izvršiti preko miške le za približevanje predmetom in oddaljevanje od njih sta potrebni dve tipki Zaslon je razdeljen na nekaj delov v največjem se prikazuje film ostali pa so namenjeni različnim informacijam o zanimivih stvareh na trenutni lokaciji ter možnostih ukrepanja Dostop do informacij je enostaven saj dosledno oponaša imenike Hladilnik warp motorja z vsemi pripadajočimi karakteristikami razlagami o principu delovanja in skicami se tako nahaja med podsistemi warp pogona ki spada med pogonske sisteme dosegljive iz imenika s tehničnimi podatki Podobno se lahko najde podatke o deflektorjih fotonskih torpedih dolžnostih posadke ob preplahu in celo o tkanini iz katere so narejene uniforme posadke Brez skrbi nemogoče se je izgubiti saj je celotno drevo imenikov ves čas prikazano na robu zaslona



Za sladokusce je dodan še zunanji pogled na plovilo katero lahko poljubno vrtite okrog vseh treh osi in si celo ogledate mnoge detajle na površini kot sta pogled v Ten Forward in prerez kapitanove jahte čolnička za posebne namene in posebne goste Ne nazadnje velja omeniti še poseben spoznavni sprehod po ladji pod budnim vodstvom Številke Ena Willa T Rikerja

Še pripisce popravi program potrebuje kar 8MB RAM in se vsake kvatre poredno sesuje če je pod pokrovom kaj manj od 486/66

STITM je program ki bi ga v svoji zbirki moral imeti vsak privrženec te nadaljevanke saj je neizčrpen vir podatkov o tehnološkem biseru sveta kakršnega smo si vedno želeli pa nikoli našli pod božičnim drevescem

Minimalna konfiguracija PC 486 4 MB
Posodili: Mladinska Knjiga, Ljubljana

Boštjan Troha

Compton's Interactive Encyclopedia

Comptonov izdelek omogoča tudi izdelavo dokumentarnih oddaj

Prava multimedijska enciklopedija

Najnovejša izdaja Comptonove interaktivne enciklopedije, ki nosi letnico 1995, je bistveno natančnejša od Websterjeve (ostro in ponekod celo cinično kritiko si preberite v naslednjem prispevku), čeprav smo tudi tukaj našli sled ameriškega zanemarjanja geografije: prepričati nas namreč hočejo, da skozi stari del Ljubljane teče reka Sava. Grozal Gre seveda za zelo resno vprašanje verodostojnost vseh podatkov v enciklopediji. Zadeva je namreč podobna laži tistemu, ki se je enkrat samkrat zlagal in so ga dobili: ne bo več verjel nihče, pa čeprav bo govoril čisto resnico.

Tudi podatki so predstavljeni na bolj pregleden način, kot pri Websterju in so dostopni preko cele vrste opcij. Gesla lahko iščemo na klasičen način z



vtipkavanjem besede, po elementih enciklopedije (gesla, slike, posnetki, zvoki in tabele), s samodejno povezavo izbranega gesla s štirimi sorodnimi (recimo iz gesla *Braille* lahko takoj skočimo na *branje*, *slepoto*, *pisalni stroj* in *posebno izobraževanje*), s časovno preglednico (od ene milijarde let pred našim štetjem do lani) in po tematskih področjih (19 jih je, imajo pa še cel kup podpodročij: na primer iz področja *pravo* gremo lahko v *kazensko pravo*, od tam v *kriminalno pravo* do *sodnih primerov*, kjer so trije najznamenitejši in najkontroverznejši: Dreyfus, Sacco Vanzetti in Scottsboro). Ob vsakem geslu so ikone za morebitne dodatne informacije: slike, video in zvočne posnetke ter preglednice. Atlas, ki je natančnejši od Websterjevega čuda, čeprav še ni opaziti razpada Jugoslavije, je pregleden in se izrisuje dovolj hitro tudi za počasnejša računala. Za trekije so poskrbeli s Patrickom Stewartom, ki ima cez pomoč pri uporabi enciklopedije, za romantike pa s štirimi okolji raziskovanja enciklopedije (podstrešje, tv studio, otroška igralnica in vesoljska ladja). Posebna poslastica je *editing room*, kjer lahko uporabnik iz enciklopedičnega gradiva sestavi pravo pravcato dokumentarno oddajo o poljubni temi. Na CD-ju je že posnetih 24 scenarijev o slonih, vesolju in podobnem. Sestavljanje takšne oddaje je sila preprosto (dodajamo lahko tudi lastne naslovne in tekstovne zaslone z manjšimi okvirčki in radoživimi oblikami pisav), poenostavi pa ga še nazoren vodnik, ki je tokrat ženski glas in ne več poročnik Frank Drebin – oprostite, kapitan Jean-Luc Picard.



Comptonov izdelek Interactive Encyclopedia 1995 je torej uporaben kos softvera, šepa pa le pri detajlih, kot sta tisti z reko Savo in oni z rajnko SFRJ na zemljevidu.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD ROM
Posodil: I Rose, Laško

Boštjan Troha

Webster's Interactive Encyclopedia

Obsežni Websterjevi enciklopediji ne manjka nič, tudi napak ne

Enciklopedija nevzdržnih napak

Si Websterjeva interaktivna enciklopedija zasluži oceno ena ali dve? Po vsem tem, kar sem videl pri bežnem ogledu tega izdelka svetovno znane in renomirane založbe, ki je poleg ostalega tudi sinonim za enciklopedije, si zasluži natančno ena. Ker pa je zadeva vendarle do neke mere uporabna, sem ji prisolil še polovico ocene. Zakaj takšna popustljivost, si bomo ogledali v drugem odstavku, naprej pa razlaga špona.

Za primer bomo vzeli kar zemljevid srednje Evrope: za adrenalin pa bosta poskrbela še podatka, da je Triglav visok 2863 metrov (že *nekaj* časa imamo natančne meritve in vemo, da je hribček visok 2864 m) in rojstni datum ameriškega igralca Riverja Phoenixa, ki se je po Websterju rodil 31. oktobra 1993 (takrat je seveda umrl). Preden začnemo, moram ponovno opozoriti, da so bile napake odkrite med naključnim brskanjem, saj smo imeli enciklopedijo na testu dva dni in se torej nismo šli iskanja dlake v jajcu (kar Websterjeva enciklopedija sicer je). Torej! Glede na dejstvo, da je enciklopedija izšla konec leta 1994, bi lahko omedli našo blagopokojno SFRJ in tjakaj naslikali države, ki so sicer že lep čas članice OZN. Sploh pa manjka Hrvaška. Slovenija je napisana z isto velikostjo in tipom pisave kot država, čeprav gre na zemljevidu za pokrajino. Trsta (ki je kar nekajkrat večji od označenega Riminija) in Münchena (ki je tudi bistveno večji od označenega Augsburga) niti ni. Bratislava je napisana z manjšo pisavo kot Ljubljana, čeprav je precej večja, pa še glavno mesto Slovaške je (aja, kje je pa Slovaška?). Sarajevo, Dunaj, Beograd – so na popolnoma napačnih mestih, pa tudi Budimpešta je na Websterjevem atlasu kakih 200 km S-V od prave Budimpešte. Donava in Sava se zlijeta v Beogradu in ne nekje na kmetih, za desert pa strežejo Liechtenstein, ki je po novem na meji med Nemčijo in Avstrijo, glavno mesto te države pa so prestavili kar v severno Italijo. Seveda se vprašamo, ali so tudi vsi ostali podatki tako nenatačni in, če so, ali je takšna enciklopedija sploh uporabna.



Sicer pa napake lahko iščete v naslednjih poglavjih: časovna preglednica (obdelalo se jim je obdobja od prazgodovine do prvih civilizacij, Rimski imperij, srednji vek, svetovni imperiji, obdobje revolucij, svetovni vojni in postimperialni svet), teme (79 tem od afriške zgodovine do zoologije), atlas (aha!) in kviz.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodil: I Rose, Laško

Boštjan Troha

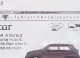
Ladje, besede, znanost

Trije poučni in zabavni CD-ji za najmlajše

Oglejmo si tri zelo zanimive CD-ROMe za najmlajše in mladino, ki jih sicer prodajajo posebej, pa vendar nekako spadajo skupaj. Gre za zabaven in poučen način razlage, popestren s kopico zvočnih učinkov in animacij.

My First, Amozing Dictionary

Kaj početi z angleškim slovarjem za otroke, ki ne znajo angleško? Veliko. Za neangleško govoreče uporabnike, ki so se pravkar začeli učiti tega jezika, je My First Incredible Amazing Dictionary prava poslastica. Na enostaven in prikupen način ter s čisto angleško (torej ne ameriško) izgovorjavo in razlago besed se otrok igraje nauči marsikatere nove besede, sproti pa spozna še druge pomene in nasprotja besed (na primer *back* je poleg hrbta tudi zadnja stran, nasprotje pa je *front*). Poleg tega pa je vsaka beseda prikazana še s sliko, ki je tudi animirana in opremljena z značilnim zvokom. Nekateri pojmi imajo še dodatne razlage in možnost ogleda ostalih sorodnih pojmov (pri avtu so na ogled še ostala vozila in prikaz avtomobilskih delov z izgovorjavo). Tako ima Moj prvi slovar vsega skupaj 2500 izgovorjav besed in 3000 zvokov (od živali do računalnika), poleg tega pa še 1100 ilustracij in 850 animacij.



Slovar ima tudi igralni kotiček, kjer se lahko nadebudni otroci igrajo črkovanje, ugibanje besed in povezovanje zvokov z živalmi na sliki, za malo bolj izkušene pa je tu še iskalnik besed, kakršnih smo vajeni v resnejših enciklopedijah. Skratka, My First Incredible Amazing Dictionary je odličen pripomoček pri učenju angleščine.

The Incredible Cross-Sections: The Stowaway!

Ilustracije prerezov Stephena Biestyja skoraj vse mogoče, od nebotičnikov do jedrskih elektrarn, so priljubljene tudi pri nas. Nekoč nekdaj je bila naprodaj (ali pa je še) knjiga z neverjetnimi prerezi, dandanašnji pa imamo seveda opravka z večpredstavnimi CD-ji, kjer so prerezi tudi animirani, komentirani in natančno opisani.

Takšen je tudi Dorling Kindersleyev CD **Slepi potnik** (Stephen Biesty's Incredible Cross-sections Stowaway!) s prerezom angleške bojne ladje iz 18. stoletja, po kateri se plazimo ob 500 ilustracijah, 200 animacijah in dveh urah govora.



Slepi potnik je razdeljen na dva osnovna dela: spoznavanje ladje in spoznavanje posadke. V prvem delu nas čaka obilo raziskovanja, saj imamo opravka z ogromno bojno ladjo, ki so jo gradili več let, na njej pa je plulo čez 850 ljudi (imeli pa so le šest stranišč). Ladja je razdeljena na deset rezin in šest nadstropij. V vsakem od teh delov je prikazano življenje posadke in začinjeno z bolj ali manj duhovitimi animacijami, ki se večinoma držijo scenarijev "Nekomu nekaj spodleti ali spodrsne – smeh" in "Podgane na 1001 način". Razlaga prikazanega izseka je večslojna in uporabnik se lahko preko dodatno opisanih pojmov, ki so obarvani rdeče, poglablja v snov kolikor mu to paše. Ob večini izsekov je tudi komentar z detajlnejšo razlago dogajanja in navad mornarjev, starešin in podgan.

V drugem delu se nam preko dnevnikov predstavijo člani posadke (admiral, kapitan, kuhar, ekonom, kaplan, vrvar, zdravnik, ...), ki svojo kot jadro napeto zgodbo tudi pripovedujejo. Tako mimogrede spoznamo, da si zdravnik pri amputaciji pomaga z žago, pacient pa z rumom in da na vsakega v bitki padlega mornarja za boleznijo na ladji umre štirideset njegovih bovših kolegov.

Za razvedrilo pa, poleg nepopisno smešnih animacij, poskrbi še igrica "Ujemi slepega potnika". Med stikanjem po ladijskem trupu in palubi morate namreč desetkrat najti slepega potnika in razkriti njegovo (tragično in srceparajočo?) skrivnost.

CD Slepi potnik je dober kos softvera z zelo natančno izdelavo in preprostim ter prikupnim izgledom, primeren za vso multimedijalno družinico.

Eyewitness Encyclopedia of Science

Dorling Kindersleyjeva enciklopedija Eyewitness Encyclopedia of Science je že taksna. S 30 000 pojmi, 600 ilustracijami, 80 animacijami in video sekvencami ter dvema urama govora bo očarala vsakega pionirja ali mladinca in mu predstavila znanost ravno toliko, da bo hotel še več vedeti in znati ter tako pomagal pri izgradnji naše domovine.

Enciklopedija je razdeljena na poglavja o Zemlji in vesolju, periodnem sistemu, matematiki, fiziki, kemiji, vedah o življenju, biografijah (kdo je kdo) in kvizu (področja: energija, odkritja, strukture in mikroskopski svet). Eyewitness Encyclopedia of Science se v ne spušča v detajle niti pri razlagi pojmov, niti pri obširnosti biografskega dela. Gre torej za čiste osnove znanosti (biologiji so namenili celih devet pojmov), kar pa ne pomeni, da je enciklopedija pomanjkljiva ali površna.



V poglavju o Zemlji in vesolju tako izvemo nekaj o velikem poku, planetih našega sončnega sistema, zvezdah in vesolju. V Periodnem sistemu je vsak element opisan, zraven pa je še razlaga načina razvrščanja elementov, nastanek periodne tabele in informacije o nekaterih skupinah elementov (alkalne in prehodne kovine, halogeni elementi in žlahtni plini). Sledijo štiri osnovna področja znanosti: matematika (s poglavji o geometriji, aritmetiki in algebri, statistiki, trigonometriji, številih, enotah in izrazju), fizika (zvok, energija, snov, mehanika, atomi, sila in gibanje, svetloba, magnetizem, toplota, elektrika in čas), kemija (molekule in spojine, organska kemija, elementi in reakcije) ter vede o življenju (biologija, zoologija, ekologija, razmnoževanje, mikrobiologija, botanika in mehanizmi življenja).

Zelo lična in prijetna enciklopedija (tako kot vse Dorling Kindersleyeve izdaje) je torej osnovni pripomoček za razumevanje znanosti za osnovnošolce, ki ga priporočam predvsem tistim, ki si hočejo poleg gašenja žeje po znanju tudi utrditi in razširiti poznavanje znanstvene angleščine, kar pride kasneje ob študiju tuje literature še kako prav.

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodili: Mantis in Posing, Ljubljana

Življenje z rožami, odlično hrano, ob kozarcu vina in pogledu na park

Dnevi vina in rož

Življenje nikoli več ne bo takšno kot je bilo pred ofenzivo CD-ROMov Kup štirih plošč v ovitku z naslovom Lifestyle CD PAK se je znašel tudi pri meni na še posebej temeljitem testiranju zaj je sodelovala cela družina (razen psa) Da bi preizkusili multimedijalnost in prijaznost do uporabnika seveda

Healthy Cooking

Na tej plošči je množica receptov za pripravo hrane pot do njih pa je enostavna in raznolika Začetni zaslon vsebuje več gumbov imenik jedi splošni imenik navodila za uporabo CDja prikaz slik in video posnetkov spisek hrane po vsebnosti snovi in spisek obrokov V imeniku jedi so posamezne jedi razdeljene po širših skupinah kot so jedi za pričetek shujševalne kure glavne jedi iz mikrovalovne pečice perutnina morska hrana itn Po izbiri določene skupine jedi si s spiska izberemo željeno jed katere slika (pon avadi zelo slastna) se takoj prikaže v oknu Na zahtevo lahko preberemo tudi recept ki pa je na žalost napisan v ameriških merah in pripravimo računalnik da nam izdela nakupovalni seznam in ga tudi na tisne Poleg recepta je v pomoč tudi knjižnica video posnetkov ki prikazujejo ključne faze priprave izbrane jedi Zaradi vseh teh pomagal se nisem mogel znebiti občutka da je plošča receptov namenjena predvsem neboglјenim računalničarjem saj so med video posnetki tudi taki ki prikazujejo dodajanje sladkorja v hrano in rezanje čebule

Če nismo prepričani kaj bi radi jedli vemo pa samo da hrana ne sme imeti več kot 200 kalorij malo masti nič holesterola da naj bo narejena v pol ure in se začne na črko E je odgovor skrit v kazalu Tam navedemo željene parametre in računalnik nam poišče vse ustrezne jedi. To je bila priljubljena opcija moje sestre Pri izbiri jedi je priročen tudi prikaz njihovih fotografij kjer toliko časa gledamo posnetke dokler ne najdemo jedi lepe na pogled Stalno igra tudi prijetna glasba govor pa se sliši samo med video posnetki Recepti so dokaj ustvarljivi razen nekaterih eksotičnih začimb ki so Slovenijo videle le iz letala na poti v Ameriko Pri tem CDju me je v resnici motila le ena stvar računalnik bi si moral za resno uporabo privleči iz sobe v kuhinjo

National Parks of America

Ta plošča se mi zdi za Janeza Novaka še najmanj uporabna iz tetralogije zaj obravnava le ameriške nar odne parke katerih omenjeni g Novak verjetno ne bo videl mnogokrat Vse skupaj se začne z zemljevidom ZDA razdrobljenim na vzhodne zahodne in sredinske pokrajine Po izbiri željene pokrajine se na zaslonu razgrne zemljevid zveznih držav v tej pokrajini in po določitvi posamezne države njeno ozemlje z mrežo cest in označenimi narodnimi parki Po pritisku na posamezni park se odpre okno z nekaj slikami ter če gre za zelo znan naravni rezervat video posnetki Kvaliteta posnetega materiala močno niha med skoraj neprepoznavnimi (npr Yellowstone) pa do popolnih mojstrovin (npr Golden Gate Bridge) Ob posnetkih je mogoče priklicati tudi besedilo v katerem je razloženo skoraj vse o parku od glavnih znamenitosti in najprimernejšega časa obiska do rekreacije in pruženja cest Vse te podatke se da tudi natisniti.

Complete Guide to Gardening

Edini CD iz zbirke ki me ni niti malo zanimal (st anujem pač v 11 nadstropju stolpnice sredi mesta vrt



je zame dlje kot luna) vendar je s svojim strokovnim znanjem vskočila mama (stalno presaja neke rože in vlači očeta po razstavah šavja) Zanimivo na začetku se ob vsakokratnem zagonu pokaže drobno okence ki nudi drobne nasvete potem pa se šele pojavi glavni zaslon s štirimi gumbi: osnove vrtičkarstva vrste vrtov kazalo rastlin in vrtičkarski koledar Osnove vrtičkarstva so mnogo več kot le osnove V njih mrgoli nasvetov o pravilnem sajenju zalivanju varčevanju z vodo pravilni klimi potrebnih orodjih ter o boleznih in škodljivcih ne izostanejo pa niti bolj akademske teme o razporeditvi sonca in sence globini korenin pravilnem sejanju in škropljenju

Z gumbom Vrste vrtov se pojavi groba delitev rastlin na drevesa sadje zelenjavo cvetice lončnice trte ipd po izbiri določene podzvrsti pa si lahko izberete še količino potrebne svetlobe in način rasti (plezalke ovijalke stebelnice) Ko se končno prikopljemo do željene rastline se prikaže več njenih slik skupaj z latinskim imenom in posebno nego če je je potrebna Vse skupaj se da seveda tudi natisniti na papir Kot na prejšnjih CDjih je tudi tu možen ogled samih fotografij (slide show) na katerih pa niso samo rože temveč tudi njihovo vklapljanje v prostorsko oblikovanje in njihov design

Wines of the World

Zadnja plošča iz zbirke govori o najbolj priljubljeni pijači starih Rimljanov ter o vsem kar sodi zraven o dobri hrani serviranju skladiščenju vinogradih in deželah ki so znane po predelavi grozdja v žlahtno kapljico Izbirate lahko med seznamom vseh vin seznamom vinorodnih okolišev ter poglavjema o kvaliteti in spoštovanju vina V seznamu vinorodnih okolišev je več svetovnih regij in posameznih držav ki se intenzivno ukvarjajo s pridelavo vina Tu se najde tudi precej napak v obliki Jugoslavije in Češkoslovaške vsaj vina pa so navedena za moje pojme korektno in brez večjih napak (vsaj kar se tiče Slovenije) Poleg države je tudi sličica tipične vinorodne pokrajine ali pa steklenice vina

Naslednja postaja je poglavje o kvaliteti vina kjer se omenja nekaj faktorjev (vinograd predelava grozdje) S sličicami so prikazane posamezne vrste grozdja s kratkim opisom video posnetki pa bogatijo besedila o izdelavi vina

Tudi na tej plošči ne manjka preglednica, v kateri navedemo lokacijo starost sorto in enološko oceno program pa nam poišče primerno pijačo in tudi pove njeno dosegljivost in ceno v trgovini (v kolikor se jo še da kupiti)

Poleg tega je na plošči še slovarček z vinogradniškimi pojmi kateri so potrebni za razumevanje besedil Uporabo plošče poživijo tudi poljudni članki priznanih enologov ki razkrivajo nekatere nepozabne trenutke v uživanju vin in poizkušajo uporabniku vcepiti da ni bistvena količina popite pijače, temveč ambient v katerem smo pili vino in seveda vino samo

MMMMM

Minimalna konfiguracija PC 386 4 MB Windows 3 1 ali več pogon CD-ROM
Posodili C S C Ljubljana

Megatest: računalniki Packard Bell in Compaq

Mitja Amon in Rok

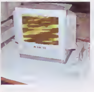
Trojica z zvenečimi imeni

Trije kvalitetni multimedijski računalniki se predstavijo

V zadnjem času se na računalniškem tržišču pojavlja čedalje več računalnikov, ki so prilagojeni vsakdanjim uporabnikom, tako doma kot na delovnem mestu. Tu je še posebej pomembna uporabniška prijaznost in preprost način dela z računalnikom, kar zagotavljajo sodobna oblika, multimedijska zasnova in prijazna grafična okolja, to pa je žal neposredno pogojeno z močno in ponavadi drago strojno opremo. Tokrat smo pod drobnogled vzeli tri takšne naprave: dva močna multimedijca in nekaj šibkejši klasični računalnik.

Packard Bell Spectria PB

Na prvi pogled nas nenavadno in sodobno oblikovana Spectria spominja na nekakšno napravo Hi-Fi, morda celo mikrovalovni televizor ali barvni radijski sprejemnik. Oblikovalce je med njihovim umetniškim delom najverjetneje obsedla ideja "vse-v-enem", posledice tega pa so vidne celo iz helikopterja, saj sta oba zvočnika pritrčena na ekran, ki se vroče stiska k ohišju. Nikakor pa nam ni uspelo razvozlati skrivnosti kabla, ki se iz grafične kartice vleče proti monitorju izven ohišja, čeprav bi bil prav lahko napeljan tudi znotraj. Na levi strani ekrana boste med



drugim našli tudi gumb za nastavitev jakosti zvoka, kar prekaša priročnost večine zvočnih kartic. Vtičnici za slušalke in mikrofon sta nameščeni poleg disketnika na prednji strani računalnika, a mora obe komponenti uporabnik dokupiti.

Spectria PB se je na testu izkazala kot pravi multimedijski stroj, omejuje jo le za današnje razmere že razmeroma skromen Intelov procesor tipa DX s samo 33 MHz, vendar lahko kupimo enak računalnik tudi z zmogljivejšim procesorjem. Grafična kartica in monitor sta zmožna prikazovanja visokih ločljivosti (do 1280x1024 pri 16 barvah). Preprostemu uporabniku bo verjetno prirasel k srcu program Navigator, ki prijetno popestri in hkrati močno poenostavi delo v okolju Windows. Priložen je vsem Packard Bellovim multimedijcem. Zvočna kartica po PB-jevi tradiciji poskrbi za združljivost z mnogimi programi, saj jo lahko uporabljamo kot Windows Sound System v Oknih ter kot Sound Blaster 16 v igrah in drugod. Razsipneže, ki se celo na terabajtnih diskih počutijo utesnjeno, čaka prijetno(?) presenečenje na trdem disku, ki je ob nakupu že do polovice natrpan s popularnimi uporabnimi programi. Če jih po nesreči odstranite ali kako drugače pohabite, je Packard Bell poskrbel za rezervno kopijo (backup), ki vas čaka na dodatnem CDju. Ta vam ob zagonu nastavitvenega programa trdi disk spet uredi tako, kot je bil urejen ob prvi uporabi. V kriznem trenutku sesutja sistema bo nesrečni uporabnik panično, a na žalost zaman, iskal tipko reset, ker je preprosto ni.

Ta najnovejši Packard Bellov multimedijski strojček je bogato založen s kopico zabavnih multimedijskih aplikacij na več kot desetih svetlečih diskih in se tako zaradi uporabniške prijaznosti in prijetne oblike prav lepo znajde v domačem okolju. Med zabavnimi programi se tu in tam prikaže celo kakšen poučen multimedijski stvorček, ki zna biti za razliko od mnogih drugih, mučno dolgočasnih poučnih programov nadvse zabaven. Ravno zaradi multimedijske zasnove in zmogljivosti (procesor 486) bo ta model gotovo prironal v marsikatero osnovno in srednjo šolo ter popestril katastrofalno dolgočasne ure računalništva in tudi drugih predmetov.

Osnovne komponente

- osnovna plošča 486 DX 33 MHz (128 KB predpomnilnika, računalnik Spectria PB lahko kupite tudi v izvedbi z močnejšimi procesorji (DX2 66...) in večjim predpomnilnikom
- 8 MB RAM
- grafična kartica VGA, združljiva z VESA, 1 MB RAM, zmožna prikaza do 16 milijonov barv pri ločljivosti 640x480, največja ločljivost 1280x1024
- zvočna kartica, združljiva s SB 16 in Windows Sound System
- pogon CD-ROM Matsushita, dvojna hitrost (299 KB/s), 213ms
- trdi disk, 418 MB, 13 ms
- 3,5 palčni disketnik, tipkovnica Packard Bell (101 tipka), miš Packard Bell (2 gumba), vmesnik za igralno palico...

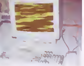
Priložena programska oprema
MS DOS 6 22 MS Windows 3 11 MS Money Review MS Word 6.0 Excel 5 0 zbirka CD-jev (MS Multimedia Pack for Windows v 1.0 Multi Media Master CD MS Works igra Megarace World atlas Sport Illustrated 1994 Grolier Multimedia Encyclopedia U.S. Atlas serija knowledge adventure 3D Dynosaurus Space Adventure 3D Body Kids Zoo Speed (Undersea Adveture) Norton Commander 4 0 ter dodatna navodila v priloženih priročnikih in podloga za miško

Compaq Presario CDS 720

Strojček prihaja iz družine Compaqovih multimedijskih računalnikov in je edini med poskusnimi zajčki os tal neizmaličen Štirinajst palčni monitor je tako ločen od ostalih komponent. Samo ohišje je sicer moderno zastavljeno vendar zato ne preveč estetsko Compaq je računalniku Presario CDS 720 nadel naziv multimedijski in mu zato v potrditev med drugim priložil tudi aktivna zvočnika a je ubožčka na žalost prikrajšal za pomembnejšo škatlico adapter Zvočnika sicer delujeta tudi z baterijami ki jih v paketu nismo našli Zato smo se pač morali skromno zadovoljiti z neojačanim zvokom



Že na prvi pogled pred resnim testiranjem nas je presenetil neobičajen tip procesorja SX 66 MHz (brez vgrajenega matematičnega koprocesorja) kar se je ob kasnejšem testiranju pokazalo kot ugodnost za običajnega uporabnika saj (na žalost) malokatera igra kaj šele multimedijska aplikacija uporablja matematični koprocesor Tako "oskubljen" procesor pomeni nižjo domačemu uporabniku vedno previsoko ceno Proizvajalci so k sreči varčevali le na pravih mestih Tako poleg ostale opreme prejmete tudi ličen mikrofonček, ki ga prilepite na ohišje ali zataknete za ovratnik. Compaq očitno tako strašansko zaupa svojim računalnikom da si je drznil na obeh računalnikih tipa Presario "izgubiti" tipko reset Pa je še



kako potrebna! Ta tip računalnika nikakor ni primeren za neučakane uporabnike saj začetna nastavitev programske opreme traja skoraj pol ure da več kot desetkratnega zaganjanja Oken med dolgotrajno nastavitvijo sploh ne omenjamo

Osnovne komponente
• osnovna plošča 486 SX 66 MHz
• 4 MB RAM
• VGA grafična kartica združljiva z VESA 1 MB RAM zmožna prikaza 16 milijonov barv pri ločljivosti 640x480 maksimalna ločljivost 1280x1024
• SB 16 kompatibilna zvočna kartica
• Dvojna hitrost CD-ROM pogona (301 9 KB/s 215 ms)
• trdi disk 420 MB 11 ms
• 3 5 palčni disketnik, 14 palčni VGA barvni monitor tipkovnica (101 tipk) miš Primax (2 tipki) 2 zvočnika in mikrofon vmesnik za igralno palico

Priložena programska oprema
MS DOS 6 2 MS Windows 3 1 MS Works TabWorks Encarta 95 CD-ROM igra Ioca in dodatna navodila v priloženih priročnikih

Compaq Presario 425

Pritlikavec si takšno ime zares zasluži Lahko bi ga usenovali tudi pločevinka (zares ni dosti večji od piva) ali pa utesnjenko (zaradi žalostnega izraza na ekranu) Pod 14 palčnim ekranom najdete nekaj vrtljivih gumbov za nastavitev in mali (3 5") disketnik. Dve diodi dajeta laiku občutek, da škatla le ni tako zelo prazna vendar je temu vseeno tako Presario 425 navkljub svoji trimestni številki ni nikakršen multimedijski računalnik, saj ne premore niti pogona CD niti zvočne kartice Takšen računalnik je primeren predvsem za poslovneže ki bi svoje delo radi dokončali doma v prijetnem družinskem okolju

Kljub majhnosti Presario 425 v nekaterih kategorijah le dosega svojega večjega brata saj so ga naučili varčno ravnati z energijo na podoben način kot CDS 720 Program TabWorks je namenjen neizkušenemu uporabniku ki tako kot pri CDS 720 naredi okolje Windows bolj prijazno za uporabo Najšibkejša točka tega računalnika je zagotovo njegova hitrost (le 25 MHz) Takšen računalnik je namenjen drugačnim opravilom kot prejšnja dva. Ravno zato ni opremljen z zvočno kartico CD-jev in podobnimi multimedijskimi dodatki Takšne super računalnike potrebujemo namreč le za dobro igranje in multimedijo manj zahtevne torej "resnejše" uporabnike pa navadno zadovoljijo že manj resne preprostejše zasnove kot jo ima Presario 425 Skromnost tega računalnika v primerjavi z velikim bratom (CDS 720) pa ima tudi prednosti

Osnovne komponente
• osnovna plošča 486SX 25 MHz
• 4 MB RAM
• VGA grafična kartica združljiva z VESA 500 Kb RAM zmožna prikaza 256 barv pri ločljivosti 800x600 maksimalna ločljivost 1024x768
• trdi disk 102 MB 16 ms
• 3 5 palčni disketnik 14 palčni VGA barvni monitor tipkovnica (101 gumb) miš Compaq (2 gumba) vmesnik za igralno palico.

Priložena programska oprema
MS DOS 6 2 MS Windows 3 1 MS Works TabWorks in dodatna navodila v priloženih priročnikih

Cena 203 801 00 SIT
Posodili Altech Ljubljana

Cena 311 968 00 SIT
Posodili Mikrohit Ljubljana

Cena 222 355 00 SIT
Posodili: Mikrohit Ljubljana



Wawe Blaster po Rolandovo

Nadgraditev že rahlo hripavega Sound Blasterja

Ali veste, čemu naj bi služil MIDI razširitveni priključek znotraj obisja vašega računalnika na Sound Blasterju 16, ko pa so vendar vse MIDI naprave ponavadi, če ne drugače, ze zaradi velikosti zunaj računalnika in so z njim samo povezane? Še več: Ali veste, čemu zavraga je ta zvočna kartica na kar nekaj mestih prevrtana?! Ne, dragi bralec, namen teh luknjic ni boljši pretok zraka in hlajenje kartice.

Creative Labs je na SB16 predvidel razširitveno mesto v obliki MIDI priključka in luknjic, kamor naj bi se zataknile ti "hčerinske razširitvene kartice (angl. daughter board). Taka kartica je v bistvu popolnoma samostojna, a precej miniaturna MIDI napravica, ki komunicira z računalnikom preko MIDI vmesnika na vašem Sound Blasterju 16. "Hčerinska" ji pravijo zato, ker jo kot nekakšnega "mladiča" zataknemo kar na obstoječo ("materinsko") zvočno kartico. Najlepše pri celi stvari je, da zadevica tako ne zasede nobenega razširitvenega mesta na osnovni plošči.

Ob izidu SB16 smo pričakovali poplavo raznovrstnih razširitvenih kartic mnogih konkurenčnih proizvajalcev, a te iz neznanih razlogov ni in ni bilo. (Čakamo jo še danes.) Dolgo časa je bila edina taka kartica Wave Blaster podjetja Creative Labs, ki je tudi proizvajalec SBjev. Wave Blaster je zmožen povzdigniti vaš navadni SB16 na "kraljevski" nivo novega Sound Blasterja AWE 32. Prednost te zvočne kartice je nov modernejši način sintetizacije zvoka - ti. wave sintetizacija, ki za razliko od zastarelega FM načina za sintezo zvoka na vseh SBjih proizvaja precej kvalitetnejši in osupljivo naraven zvok inštrumentov (več o tem si lahko prebereš v Megazinu 2/14 na strani 34).

Rolandov Sound Canvas DB, krajše SCB, je sila podoben Wave Blasterju in je (neuradno) z njim tudi dobro združljiv (preizkušeno v Doom 2, WC3...). Ker SCB ustreza najbolj razširjenemu MIDI standardu General Midi, je združljiv še z vsemi številnimi Rolandovimi profesionalnimi glasbenimi napravami, ki se ravnajo po tem standardu. Zato se softverske nepodpore SCBja v igrah in drugih programih res ne kaže bati. Tako igre z navadnim Sound Blasterjem 16 v kombinaciji s to hčerinsko kartico postanejo še nevarnejše in se bolj realne, užitek ob igranju pa z močno izboljšanim zvokom še veliko večji. Podjetje Roland velja tudi za enega najboljših proizvajalcev vrhunskih glasbenih naprav, ki tudi slučajno ne služijo samo za zabavo. Tako je celo ta miniaturna Rolandova napravica upravičeno namenjena tudi resni uporabi, ki nam z visoko kvaliteto sintetiziranega zvoka pričara presenetljive rezultate. O tem se lahko prepričamo že ob poslušanju nekaj več kot sto skladb v formatu General Midi (*.MID), ki jih najdemo na disketah ob kartici.

Sound Canvas DB zna hkrati zaigrati (polifonija) do 28 inštrumentov, ki jih izbira iz knjižnice 128 inštrumentov ter šestih bank bobnov in podobnih tol-



kal v ROM pomnilniku na kartici. Dinamičnega RAM pomnilnika SCB nima. Tako kot Wave Blaster in SB Awe 32 je tudi SCB zmožen dveh osnovnih zvočnih efektov Chorus in Reverb, ki pričarata še poseben prostorski učinek zvoka. SCB pozna kar sedem različic Reverba, od velike koncertne dvorane pa do majhne neakustične sobice. Oba efekta sta softversko nastavljiva, a ironično, o kakšnem priloženem programu, ki bi to nastavitev omogočal, ni ne duha ne sluha. Uporabnik bo močno pogrešal nekaj v stilu SBmixerja, ki ga dobimo zraven Wave Blasterja in SB Awe 32, kjer bi efekta lahko nastavljal.

Vsej veliki profesionalnosti navkljub, kot kaže, v Rolandu pač niso pomislili, da bi uporabnik želel njihovo kartico tudi kako uporabiti. Kajti priloženi softver je, če izvzamemo 100 MIDI skladb, naravnost skromen. Predvajalnik MIDI skladb "Easy Juke" je na prvi pogled sicer zelo prijazen za uporabo, a ko si zaželimo poslušanja več kot osem različnih skladb zapovrstjo, kmalu ugotovimo, da je stari SBjev "Juke Box" precej uporabnejši. Skladateljski program "DoReMix" verjetno ne bo navdušil nobenega resnejšega uporabnika.

SCB lahko nataknemo vsem s SB16 popolnoma združljivim zvočnim karticam, kot so: Sound Blaster 16, 16 ASP, 16 SCSI 2, Sound Galaxy NX PRO 16 in Sound Galaxy PRO 16 Extra.

Sound Canvas DB

Posodili: PRM Ljubljana

Andrej Bohinc

TrackMan Vista

Vizija prihodnosti

Najnovejši Logitechov model sledne kroglice s pridihom ergonomije

Primerjati uporabnike mišk in slednih kroglic ni niti približno tako preprosto kot bi si mislili Prve bi lahko označili za konzervativce ki se na noben način ne pustijo prepričati o številnih prednostih uporabe slednih kroglic pred miškami druge pa za liberalce dovzetne za spremembe in odprte za inovacije Vendar pa so si okusi pri tem kosu računalniške strojne opreme tako različni da je izbira med miško ali sledno kroglico že dalj časa ena najtežjih s katero se srečuje večina uporabnikov osebnih računalnikov Prodajne številke kažejo da je tržni delež slednih kroglic v Evropi še vedno le borih 6-8% medtem ko je v ZDA že narasel na spodobnih 20%



Švicarsko podjetje Logitech se je kot eno od vodilnih proizvajalcev mišk in slednih kroglic nedavno spustilo v agresivno "Looks like you could use a mouse transplant" kampanjo zamenjave starih utrujenih mišk za svoje nove sledne kroglice Za kolovodjo udara nove družine slednih kroglic so določili prav model TrackMan Vista ki bi zaradi svoje bobotne egronomike znal postati prava alternativa za vse tiste ki jim doslej ni ustrezala niti tradicionalna miš niti običajna sledna kroglica

TrackMan Vista je vrhunski optomehanski model mizne sledne kroglice ki združuje vse prednosti slednih kroglic z udobjem pri delu Pozabite na več težav z gnečo na mizi. Nič premikanja samo dlan in prsti delajo svoje Vem kaj si mislite Uporabniki nevajenih slednih kroglic bodo imeli na začetku nekaj težav z uporabo a to velja na splošno za vse sledne kroglice

Vista se je od svojega predhodnika TrackMana spremenila obliko polža z dolgo življensko dobo v "ubo ali školjko" ki zelo trdno leži na mizi kar je pri sledni kroglici bistvenega pomena Delo z njo je skrajno udobno tipke so velike mehke in klikajoče Vrtenje kroglice sicer ni povsem gladko čeprav gre tukaj le osebni občutek ki se na zaslonu ne pozna saj je dovolj natančno Premikanje kroglice je možno s kazalcem in/ali sredincem Razpored treh tipk je dokaj nenavaden Prva je vlita v levi bok obišja srednjo in desno pa lahko hitro zamesate Desno tipko je tudi težje doseči a to je najbrž namerno saj naj nanjo ne bi klikali prevečkrat

Vista je dovolj velika da na njej udobno počiva vsa dlan bodisi velikosti roke kovača ali nežne otroške ročice Atraktiven design poudarja elegantno in rahlo hribčasto linijo ki vabi k delu kar sama od sebe Pri Logitechu so zamolčali le da oblika Viste ni nikakor ukrojena po meri levičarjev ki bodo tako zopet in še enkrat ostali prikrajšani

K sledni kroglici je priložena najnovejša logitechova programska podpora MouseWare 6 44 s katero v Oknih sami definirate pomen srednje in desne tipke nastavljate pospeške hitrost in občutljivost sledne kroglice ter obliko kurzorja na zaslonu

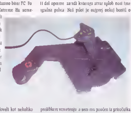
Če ste torej pripravljeni zamenjati miško s kroglico TrackMan Vista ne more biti napačna izbira Če pa se še vedno obotavljate z nakupom ali trenutno pri sebi nimate 100 DEM pa počakate da na trg pride sekst izvedba optične Viste s črno kroglico in belimi pikami. Schwing!

Aleksander 'S.' Hr[illegible]

Feniks in pepel

Testirali smo še eno igralno ročico, namenjeno ekstremistom

Zaljubljenci v letalske simulacije so doslej morali poleg vesele palice uporabljati praktično celo tipkovnico Deloma jih je odrešil standard Thrust master razni "cockpiti in podobne zadeve (ki jih je opisal naš pilot Dalibor v Megazinih številka 7 in 8) a so imeli eno napako vse skupaj je bilo svinjsko drago in je za delovanje potreboval pošasten biter PC Potem je prišel v modo WingMan Extreme Ha something completly different bi rekli pri Monty Phytonu Najlepejši (ne ologizmi so ugodna zadeva) joystick za moje pojme združljiv s Thrust masterjem in neverjetno poceni Raja je ponorela in WingMana trenutno sploh ne morete kupiti ker proizvodnja še zdaleč ne pokriva povpraševanja Zato bo vaša naslednja ljubezen Gravisov Phoenix



Škatlaver in podobno

Gravisovci so že od nekdaj sloveli kot nekoliko ekscentrični njihovi izdelki pa tudi Vendar jim lahko ekscentričnost štejemo za pozitivno lastnost saj ne poznam lastnika kateregakoli Gravisovega izdelka (resnici na ljubo gre predvsem za lastnike UltraSounda) ki ga ne bi hvalil na vse pretege Torej Phoenix je zapakiran v škatlo nepravilne šestkotne oblike ki jo v nekaj sekundah lahko spremenite v reklamni pano To pa je tudi vse kar s škatlo lahko naredite (lahko jo uporabite še namesto žoge za pisarniški nogomet ampak to je že druga zgodba) Pa bodi dovolj o škatli vas zanima

Železnina oziroma plastika

Ko sem se dovolj načudil mojibani lepoti in barvnim odtenkom škatle sem jo odprl (ja bravo genij...) in ugotovil da ročica manjka namesto nje pa je samo ena kovinska palčka Po natančnem pregledu škatle (ki jo bom še velikokrat omenil) sem jo (ročico ne škatlo) našel skrito pod lepenko

Moja naravna bistroumnost je potem brez problema opravila uspešno montažo ročice če zanemarimo da sem pozabil na (priložene) vijake in že preklinjal poskakujočo ročico med splošnim krohotanjem redakcije

Poglejmo zdaj to čudo od blizu Stvar je približno tako velika kot tipkovnica Glede na število tipk in gumbov ki jih je kakih 24 bi jo mirno lahko tudi šteli med specializirane tipkovnice (en kabel tako ali tako priključimo na vhod za tipkovnico) Oblika je futuristična morda so celo pretiravali saj so gumbi na vrhu ročice praktično nedosegljivi, če vaša roka ni vsaj XL (kot moja) Skrajno levo sem našel čudo ki me še najbolj spominja na prikleojeno mis Lahko jo premikamo gor-dol in sučemo levo-desno torej bi bila krasna za avto-moto dirke uporabna pa je tudi za odskakovanje (strafe) pri Doom & Co Na desni je lociran tisti del opreme zaradi katerega stvar sploh nosi ime igralna palica Naš pilot je najprej nekaj bentil o prešibkem vzmetenju a sem mu poučen iz priročnika lahko bitro nastavil trdoto za vsako smer posebej z drsniki na spodnji strani Phoenixa in potem je letal da je bilo veselje gledati in njegova usta so bila polna hvale in ptički so čivkali in.. (ne nakladaj!!!)

Softver

Nikar ne glejte tako zabodeno Phoenix ima svoj instalacijski in konfiguracijski program Instalacija je tako enostavna da se o njej ne splača izgubljati besed konfiguracijski program pa je zgodba zase Teče v ločljivosti SVGA in omogoča popolnoma poljubno postavitev tipk in gumbov lahko pa uporabimo katero od že nastavljenih 32 (praktično vse boljše letalske simulacije vsi Wing Commanderji Privateer Doom bla bla bla...)

Pepel

Saj ne da bi zdaj popljuval vse skupaj Phoenix je predober da bi kaj takega sploh smel narediti Ampak kritiki smo na svetu da kritiziramo oziroma opozorimo tudi na slabe strani Tule so zasede veliko prostora tudi najvišja nastavitev trdote je (zame znanega razbijača) premehka in že prej omenjeni nedosegljivi gumbi so moteči Navsezadnje pa je Phoenix dobra igralna palica

Posodili MK Multimedia Center, Ljubljana

Jaka Teppinč

Fractal Design Painter 3

Le kaj bi ustvarili veliki mojstri s tem vrhunskim programom?

Kiberbarvice

Dandanes zelo malo ljudi z resnimi nameni uporablja računalniški zaslon kot površino za neposredno likovno ustvarjanje. Je pač mnogo učinkoviteje risati "peš" in stvaritev prepustiti skenerju. Vendar za obstaja nekaj, kar omenjeno prakso postavlja pod vprašaj. Imenuje se Fractal Painter ali računalniška simulacija naravnih slikarskih medijev: program, ki ve, v čem se mokri čopič razlikuje od suhe voščenke, kakšna je gladka stran risalnega



lista v primerjavi s hrapavo in ki zelo natančno pozna pravila, kako eni na druge učinkujejo skorajda vsi doslej izumljeni likovni pripomočki. Kljub temu pa so slikarji verjetno zadnji, ki bodo po programu posegli. Že samo igre prelivov z napisi so nadvse privlačna stvar vsakemu, ki mu je vizualna estetika poklicen ali ljubiteljski cilj.

Atelje

Fractal Painter pozna 130 orodij, ki se raztezajo od oljnih barv do zmajanega nalivnika, od katerega kaplja. Če k temu dodamo še vse, kar lahko nastavimo sami, se zbirka možnosti raztegne v neskončnost. Nazoren preizkus delovanja je bila uporaba kombinacije, ki sem je vajen še iz časov pred Fractalom in računalniškim malanjem: črte s flumastrom površine z akvarelom. Če seveda pozabimo na nepraktično risanje z miško, kar nas opozori na nujno nadomestitev le-te s kako drugo vhodno enoto, je rezultat enak kot na pravem papirju, oziroma glede na to, da se vam podlaga pri izdatnem namakanju ne začne raztapljati in trgati, še boljši. Takšen način risanja pa zahteva računalniško razdelitev slike na mokri in suhi del. V ta namen tudi slikovni format RIFF, ki je temu primerno požrešnejši, kar povzroča vsem znane odzive na računalnikih z bolj malo spomina: 4Mb zgolj za avanturiste, 8 sprejemljivo, 16 zadovoljivo, sicer pa nikdar dovolj. Hitrost operacij, ki se praviloma nanašajo bolj na procesor kot na spominske kapacitete, je v največji meri zadovoljiva, izjema so le nekateri filtri, ki se v primerjavi s Photoshopom izvajajo precej dolgo. Resnična slaba stran ne le filtriranja, temveč tudi nekaterih drugih daljših preračunavanj pa je ta, da poteka ne moremo prekiniti. Fractal Painter zmore vrsto naravnih in nadnaravnih posegov. Tako lahko že izrisani sliki določamo vrsto papirja, jo stiliziramo (Avto Van Gogh), izdelamo trobarvno rasterizacijo, nadnjo postavimo luči itd. Najboljša demonstracija in učenje uporabe je t.i. session recorder opcija, ki si zapomni vašo slehemo potezo in izbiro ukazov ter spomine zapiše na disk. Priloženi primeri nam pokažejo nastajanje nekaterih slik, ob čemer ne po naključju izstopijo oči in pade jezik iz ust.

Tretjerejenec in starejši brat

Kljub temu, da Fractal Painter v teh krajih in na tem papirju doslej ni doživel ravno pretirane promocije, pa ni odveč omeniti sprememb v primerjavi z verzijo 2. Uporabniški vmesnik je postal prijaznejši. Napori so šli zlasti v smeri čim hitrejšega dostopa do željenih opcij. Tudi postscript fonte imamo posiej na spisku, se pravi jih ni treba klicati neposredno s seznama datotek kot doslej, čeprav bi bilo za pravo veselje pri delu tekstovno opcijo potrebno nadgraditi še s prikazom oblike pisav med izbiranjem. Novosti pri barvnih prelivih so poglavje zase. Nova je možnost povezovanja sličic v risane filme. Pravzaprav imam občutek, da gre ob tem bolj za najavo naslednje verzije, kajti za učinkovito ustvarjanje risank pogrešam vsaj za en meni opcij. FP prepozna format AVI in ga razgradi v posamezne sličice, nad katerimi se lahko (omejeno) izživljamo, morda celo kaj dopolnimo ali popravimo.

OROBIŽ

Šola komunikacije z modemom (4. del)

Mitja Aman

Modemi!

Prenosi datotek, modemska birokracija, o protokolih, in še kaj

Če vas ne bi zamoril s takim podnaslovom, verjetno še danes sploh slutili ne bi, koliko neskončne birokracije "protokoliziranja" in drugih komplikacij neprestano pisketa med povezanima modemoma, še mnogo huje pa je med povezovanjem. Da se gospoda sploh zmenita o narečju jezika - strokovno povedano protokolu prenosa podatkov v katerem se bosta pogovarjala, kaj šele ugotavljanje hitrosti pogovora, linije ipd. Prav ta narečja (protokoli) imajo mnoge značilnosti, ki jih morata pred pogovorom jasno razčistiti. Zato pred povezavo okoli dvajset sekund brundata v "prazno", včasih se celo nočeta povezati - ne najdeta skupnega jezika. V nekaterih narečjih je možno stvari pripovedovati zelo somoterno in čim krajše - pravimo, da protokol skrči podatke. Spet druga narečja so prirejena tako, da so napake pri govoru zelo lahko ugotovljive in še hitreje popravljene - pravimo, da protokol popravlja napake pri prenosu podatkov. Če stvari še malo zakompliciramo: protokoli MNP 1, 2, 3, 4 ter V.42 itd. popravljajo napake, med tem ko MNP 5, V.42bis itd. krčijo podatke. A ne skrbite, saj se vsa zgoraj naštevana birokracija izvaja navadnemu uporabniku neopazno, ker so vsi ti protokoli v modemu hardversko vgrajeni.

Vendar to ni vse. Ostane še del protokolarne godljice, ki pa tudi preprostemu uporabniku ne sme biti tuj. Zato je tudi bolj preprost. Govorimo o prvinski nalogi modemov - prenosu datotek in protokolih za to početje. Ti so za razliko od prej opisanih, softverski - največkrat kar del komunikacijskega programa, redkeje pa tudi kot samostojni program, ki ga komunikacijski program pokliče. Ko želimo na drugi modem poslati datoteko, moramo v komunikacijskem programu izbrati in pognati dogovorjeni protokol ter mu povedati, naj pošlje določeno datoteko (send, upload, ul...). Na oni strani žice moramo izbrati isti (ali vsaj združljiv) protokol in mu prav tako povedati, naj datoteko sprejme (receive, download, dl...). Program protokol prevzame oblast nad modemom, kar (razen v redkih izjemah) pomeni, da ne moremo več prek tipkovnice komunicirati z osebo na oni strani žice. Ko je datoteka prenešena, se na drugem računalniku znajde v prej določenem imeniku (direktoriju) in oblast spet dobimo v svoje tipke.

Kermit: Velika prednost je zanesljivost in prilagodljivost ter tako omogočen prenos datotek med najrazličnejšimi tipi računalnikov.

Xmodem: Ta protokol je bil nekdaj zelo priljubljen in veliko uporabljan, vendar je precej zastarel in ne najhitrejši. [illegible] napake med prenosom, dobro odkriva.

Ymodem: Večina protokolov datoteke prenaša v blokih, ki so lahko različne dolžine. Ymodem je izvedba Xmodema z bloki dolžine 1024 bytov namesto 128 [illegible]. Ymodem ob datoteki prenaša tudi podatke o [illegible] datoteke [illegible].

Batch Ymodem: Velika prednost v uporabnosti [illegible] prenos več datotek na enkrat. [illegible]

Ymodem G: Protokol, ki na [illegible]. Ymodem-G je izvedba Batch Ymodema, ki [illegible]. Zato Ymodem-G ob [illegible].

Zmodem: Že kar nekaj let je med najbolj uporabljanimi protokoli po svetu. [illegible] Zmodem hitro odkriva in odpravlja napake pri prenosu in je zato uporaben tudi na modemih, ki ne znajo hardversko popravljati prenosnih napak. [illegible] Zmodem [illegible] nadaljuje na mestu prekinitve. Novejše izvedbe Zmodema se znajo celo avtomatično prilagajati kvaliteti linije (velikost blokov, hitrost prenosa blokov itd.).

Bi-Modem: Omogoča hkratni dvosmerni prenos datotek. [illegible] je hitrost in zanesljivost še vedno primerljiva z Zmodemom.

GIFlink: Ena izmed [illegible] izpeljank Zmodema, ki dolaje v grafičnem načinu in sproti prikazuje prenašano GIF sliko. Ostale datoteke prenaša kot navadni Zmodem.

Dumb user

Včeraj sem dobil računalnik in je kar luštkana zadevica. Sem pri prijatelju kupil ene programe in ene igrice, zdaj pa žalim kot obrisan. Nekaterih programov niti ne razumem, recimo sploh ne vem, zakaj se uporablja ACAD. Po moji ni važno. Imam še celo vrsto drugih. Recimo Windowse. Pa Corel kraw. Pa Doom2. Nu Nortni Komoni. Prav fino je imeti računalnik. Samo zoprno je, ko včasih kar iden v tri krasne kar nekaj zošteko in potem pajd sosed, ki fuj obvlada, prjne in nekaj šari po vajni datotekah. Enih sistemskih datotekah. Včasih potem dela, včasih pa ne. Ne razumem, kaj se dogajo s temi datotekami, ampak računalniku se čisto zblazi, če nater ni napismo vse točno tako, kot pa hoče. Sem enkrat sam poskusil nekaj popraviti, ko mi eno igrico ni delalo in sem videl onga frenda, kako je on zbrisal ene par vrstic in je potem delalo. Neki takega kot EMM386 pa še nekaj podobnega sem zbrisal, potem pa nič več ni hotelo delati. Mil sosed ni mogel nič popraviti, pa se je zelo mainal. Je rekel, da bo poklical enega prijatelja, ki pozna nekoga, ki vse porihta. No je prišel en frajer, ki baje cele dneve tiči samo za računalniki. Je bil ves mrk in zoprn, pa je samo klik-klik-klik posjnkal po tipkovnici in je bilo isti hip vse v redu. Tip totalno razturo. Čisto me je impresioniral. Hladen kot špricer, obvlada na totalne. S pomočnjaki pod očmi in neobrit. Pa (po pravici povedano) je malo smrdel. Kot da se že vsaj en teden ni umil. Ampak res, razturo pa totalne. Samo mi je bil zoprn, me je tako čudno pogledal, ko sem ga vprašal, če bi si lahko kakšen program do njega presnel. Potem me je pa vprašal, če znam jaz računalnik samo za doteženik na pizzi. In se je tam zlobno nahijal, ko je videl, da uporabljam Windowse, zraven me je pa pledal kot da sem en bik brez možganov. Ampak so mi potem povedali, da se on itak do vseh tako obnaša in da se mu zdijo vsi novi uporabniki računalnikov navadni degeni, ki nič ne vejo in so sploh izmeček narave. On je baje Geek, to je en tak totalen razturač za računalnike. Prav kul bi bilo, če bi tudi jaz lahko tako raztural.

Power user

Znam napisati eno pismo na računalnik, pa lepo oblikovati in potem stiskati na printerju. Sem tako naredil ene naloge in sem bil glavni frajer. Potem me je pa en vprašal, če sem to naredil v Wordstaru. Wordstaru! A je malo munjen, ali kaj? Pa bom mlinčkal s tistle govnom do programa? Jasno, Word for Windows. WfW rules. In potem sva se kregala. Jaz sem dokazoval, kako boljši je WfW in kako je AmiPro totalen šit, en drug je pa nekaj sanjal o WordPerfectu in drugih "alternativnih" wordprocesorjih. Naj si on tiste alternative nekam zatlači. Potem se je pa oglasila še knjižničarka in rekla, da ona uporablja nek slovenski program, ki se imenuje EVE. Pa smo malo probali delati z njim. Vam povem, da je bilo smeha do stropa. Nič pa čez WfW. Tistega poznam in se ne ločim od njega. Sploh pa urejevalniki besedil niso vse. Zdaj sem pričel urejati finance za očeta in to s pomočjo programa Lotus 1-2-3. Zna preračunati vse živo in ko sem očetu grafično prikazal, koliko odstotkov mu je davkarija letos požrla denarja, me je trepljal po ramenih in zamijal "moj sin, moj genialni sin". Foter nima pojma o računalnikih in se pa da tako hitro nategniti. Da ne govorim o mami, ki v meni itak vidi pol boga, ki obvlada te elektronske zmoje. Žonjalvo, da kljub temu, da sem sfrizirel CONFIG.SYS do onemoglega, mašina še vedno ne dela tako hitro, kot bi hotel. A si moram res kupiti Pentiuma? Po 32 Mb RAM-a? Eden mi je rekel, da naj si pogledam kakšen drug operacijski sistem, da teli Windowsi ne morejo teči hitreje. Da je ta Microsoft nekaj zajebal. OS/2 ali pa Linux, v tem je baje prihodnost. Kakorkoli, začeli so me zanimati programski jeziki in se bom mogoče začel učiti C. Ali pa Pascal. Baje je Pascal lažji, tako da bom začel z kar njim. Če že uporabljam programe, ne bi bilo slabo, če bi kakšnega napisal tudi sam, a ne? Moram spoznati svojega soseda. Kaj si misli o tem. Heanc, tega soseda hodi spraševat cela vrsta ljudi. Celo Jones. On pa mirno odgovarja na vprašanja, deli nasvete in žuli tiste svoje Red Bulle, ki jih ima poln hladilnik. Čudak. Ampak kul tip. Še dobro, da je moj sosed. Če bi živel na drugi strani Ljubljane, bi bilo dolj kriza.

Guru

Kako se lahko v parih mesecih situacija obrne! Zdaj, ko sem priključen na Internet in imam dostop do vseh možnih informacij, sem postal center pozornosti celotne računalniške soseske. Enega zanima, kako naj si nafrizira AUTOEXEC.BAT, da mu bo delalo to-in to igro, drugi bi rad nasvet, kakšen računalnik naj si kupi, tretjemu nekaj šteka pri zaganju OS/2. Zdaj imam tudi sam OS/2 in je dibesi. Multitasking šalla kot pesem. Naženem en program, pa potem še enega in tako naprej. Malo mošica za eksperte, a ne? Sem pa opazil, da sem se rahlo odtujil od družbe. Samo kje naj najdem čas za hrskanje po dradovih programov, pa še za prijatelje in ne vem za kaj še vse. Mi je mama rekla, da naj se kar poročim z računalnikom, če cele noči prečdim za njim do šeme podočnjake in de misli na računalnike tudi takrat, ko počnem karkoli drugega. Pa še cel kup takih neumnosti mi je natrosila, potem je pa zaloputnila z vrati in šla. In zdaj sem sam. Pravzaprav nisem sam. Moj Pentium je z mano. In cel kup frendov preko elektronske pošte, ki jim svetujem, se pogovarjam z njimi in imamo take elektronske žure. Kaga sploh zanima, listo zahtevano ertel. Zdaj, ko obvladam C in sem ter tja napišem kakšen lušten program, me je pričelo zanimati, kako so napisani drugi računalniški programi. Nekateri delajo tako pesjonsko hitro, da bi dal levo roko, če bi mi potem lahko kdo povedal njihov algoritem. Sem si nabavil en debugger, s katerim se da prav lepo slediti programski kodi katerekoli programa. No, ne ravno katerekoli, saj so nekateri zaščiteni. In ravno tisti so najslađši. Tokrat imam svoj lastno domačo vajno. Sem zamenjal jaz in odkril vse oznake, ki jih je v kodo podtaknil programer. Ali bom nehal? Na tak način se da najti vse živo. Recimo to, da namesto "c Microsoft" v program napišem "c Zubi-dubi". Ali pa, da odkrijem, kako napraviti igrico, da imam potem igralec neskončno življenj. Potem pa to povem prijateljem in spet sem v središču pozornosti. Kul.

Geek

Sem si na telefon namontiral številko od Hele Pizze. Samo dvignem slušalko, pritisnem na memory in — "Halo, jaz sem. Eno klmiko in 2 litra CocaCole. Čao." Tam že vedo, kaj rabim. V bistvu že zadnjega pol leta živim samo od pizz in CocaCole. Ali pa Red Bulla, samo da je te predrag. Ampak denar niti ni problem. Odkar ne plačujem več telefonskega računa, mi denarja še kar nekaj ostane. To naš Telekom je po tudi ena smešna ustanova. Preko njihovega VAXa sem vdrl v glavni sistem Telekoma in mi naštimal, da mojih telefonskih impulzov sploh ne šteje. Malo mošica. A sem jaz kriv, če imajo butaste operaterje? Geslo sem uganil v dobrih desetih minutah. Sploh je po večino računalnikarjev okoli mene samih idiotov. Če imajo računalnike, jih uporabljajo za obteželnike ali za igralne avtomate, v najboljšem primeru pa na njih ganjajo DOS. Windowse ali OS/2. Za kakšen UNIX še slišali niso. Če nekomu pričnem razlagati, kako je Emacs moga editor, me pilijo ko biki. Prez možganov. Ene par frendov še imam, enega v Ameriki in dva v Avstraliji, s katerimi skupaj debatiramo o filozofskih vprašanjih v računalništvu. Cyberpunk je pa itak osnova vsega, s čimer se ukvarjam. Information must be free!

Nerd

Ja kaj bi pa vi naredili, če bi imeli premalo denarja? A se vam zdi narobe, da sem Compaqu prodal par informacij, ki sem jih izvohal v IBM-ovih računalnikih? Nekateri se zgražajo, pa jim ne šijivja. Od nečesa je treba živet. A zadnjič je bilo pa vse v redu, ko sem vdrl v policijsko bazo podatkov in izbrisal prekršek iz dosjeja enega prijatelja? A takrat sem bil pa OK? Saj pravim, da je vdiranje v računalniške sisteme otročje lahko. Bolj me zanima, kako te računalniki občutijo. Kako čutijo, kadar nekdo šari po njih. Ste se že kdaj vprašali, kam gre datoteka, ko jo zbrišete? Jo kaj boli? Mislite, da imajo računalniki svojo posebno nebesa? No ja, prejšnji teden sem se preselil v klet. Pa ne zato, ker bi bilo tam dolj lepo, ampak zato, ker gre skozi našo klet optični kabel, na katerega sem se priključil. Na žalost nisem odkril nobenega celenega vezja, s katerim bi priključek izvedel, pa sem pa kar sam zvrnil skupaj. Saj ni nič resnega. 35 čipov in mest upornov, pa dve piezavni diodi in nekaj tranzistorjev. Pa saj vas itak ne zanima, kako deluje. Nikogrnde. Zadnjič sem končno prodrl v šifrant ruskih satelitov. Kakšni peki so ti Rusi! A veste, da kodirajo na inverzen CDPB algoritem in to brez povratne kristne kode! Ko sem dobil idejo, sem kode razrešil v slabem tednu. Pocurili in potem sem hotel naprej prijateljem to razložiti, pa sem odkril, da jih še vedno zanimajo samo šifre za igre in dostop do Interneta. Po kje živijo te ljudje, a se nič ne razvijajo? Ne vedo niti tega, kako narediti black box, da ti pošta ne zaračunava impulzov. Ampak vseeno sem mojn v dvomih, da je bilo prodajo tistih IBM-ovih informacij v redu. Mah ja, glaven je keš. In Compaq ga ima na tone. Drugič bom pa IBM-u prodal Compaqove poslovne skrivnosti. Compaq ima itak nezakodiran sistem.

Hacker

Francoska Aerošpatiale je preko mojih agentov naročila, naj jim preskrbim neke informacije iz laboratorijev NASA. Klik-klik klik in v žepu je 5 jurjev mark. Hej, xiesci, zmenili smo se za 35! Ne dosta? Briga vas? OK. Klik klik klik in Aerošpatiale lahko računa samo še na prste. Tako sem jim sesul sistem, kot prej mojo mesecem Lufthansi. Samo da je imela Lufthansa za 5 mio dolarjev škode, tisti francoski peki pa le za 2,6 mio. In v časopisu sem bil "Zloglasni hacker brezobzirno uničil podatkovne baze londonske zavarovalnice!" Veste kaj, imena za strake in njihovo poreklo pa res niso važni. Bolj mi je bilo žal, ko sem preko računalniško programiral vrtalni stroj v enem rudniku v nemškem porurju in je možina prevrtala ene sentovno stavbo ter je bilo 200 mrtvih. Jaz sem se pa samo zezal. Love computers... z njimi lahko vladaš svetu. Veste, koliko denarja si lahko nakažem na svoj račun na banki? Več kot katerikoli arabski šejk. Švicarske banke imajo morijo in me iščejo, ampak imam na srečo dobre zaščitnike. Tiste iz Južne Amerike. Sem jim pomagal zakriptirati računalniško omrežje za razpečevanje heroina in zdaj so moji prijatelji. Upam samo, da se mu ne bodo poskusili odkrižati. Danes imam sestanek z nekimi kolumbijskimi voditelji. Bog ve, koliko mi bodo ponudili. Že dve uri je pred hišo parkiran policijski avto. Prav zanima me, kaj hočejo. Ups, nekdo trka. Pravzaprav buto. Razbili so vrata! Ja pa kaj sem vam naredil? Pustite mene...

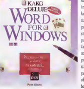


Primož Škerl

Saj res, kako že deluje Word?

Kako se iz neznalca prelevití v izkušenega uporabnika Worda?

Ljudje, ki kupijo računalnik, ponavadi mislijo, da je s tem zaključena trnova pot računalništva in da jih sedaj čakajo sladki trenutki ob novi mašini, ki jim bo pomagala varčevati čas in denar. Kako bridko se motijo! Po nakupu računalnika se šele začne prava Kalvarija, saj se je treba privaditi kopici programov, ki naj bi nam lajšali muke vsakdana. V tem grmu pa tiči zajec, saj je privajanje na nek program dokaj mučno in vsekakor zamudno opravilo, ki ga je standardizacija v Windows okolju močno olajšala, nikakor pa ne odpravila.



Program, kateremu se ne bo uspel skriti noben novopečen uporabnik računalnika, je zagotovo Word za Okna. Le-ta zagotovo sodi med najprijaznejše okenske programe, kljub svoji prijaznosti pa začetniku nastavlja mnogo pasti. Tega so se zavedli pri Državni Založbi Slovenije in izdali drugo knjigo v zbirki Kako deluje, posvečeno Wordu. S slikami bogato opremljena knjiga obsega 130 strani in je razdeljena na šest poglavij, ki se stopnjujejo po zahtevnosti. V prvem poglavju tako novopečeni uporabnik izve osnovne značilnosti programa, ugotovi njegov izgled in napiše prvo kratko pismo, drugo poglavje ga uvri v popravljanju besedil in njihovem shranjevanju, tretje ga seznani z osnovami oblikovanja besedil. Četrto poglavje bralca seznani z možnostmi tiskanja in ga vpelje v nove tehnike, kot so serijska pisma in tiskanje nalepk. V petem poglavju se bralec (sedaj že stari maček) nauči uporabljati pripomočke, ki varčujejo s časom, pa tudi makro ukazi mu niso več tuji. Zadnje poglavje pa je v bistvu skupek napotkov, ki omogočijo prirejanje Worda po lastnem okusu, da bo delo z njim še bolj plodovito, in njegovo povezovanje z drugimi programi.

Celotna knjiga temelji na načelu "videz ne vara", saj je vsak primer podkrepljen z množico slik, ki prikazujejo ključne korake opisanega opravila. To je tudi čudovit način, kako se lahko tudi izkušeni uporabniki naučijo stvari, ki so bile prej zavite v meglo. Tipičen primer so polja v serijskem pismu, ki se sicer slišijo strašno zamotana zadeva, knjiga pa jih prikaže na zelo enostaven in razumljiv način. O enostavnosti veliko pove tudi podatek, da sem se kot stari uporabnik Worda za nepristransko oceno obrnil na očeta, ki ta program pozna le na videz. Priznati moram, da imam, odkar sem mu pokazal to knjigo, pred njegovim večnim spraševanjem mir. Če je s knjigo zadovoljen moj oče, ki ima vsaj 8 različnih nikoli uporabljenih računalniških knjig, potem mora biti knjiga res nekaj posebnega.

Na splošno zelo dobri knjigi bi lahko očital le dve stvari: vsi primeri so iz angleškega originala ostali neprevedeni, tudi besedila primerov, kar mnogim slovenskim uporabnikom lahko povzroči drobne težave, druga težava pa je neprilagojenost slovenskemu Wordu 6, ki je pred kratkim zagledal luč sveta in bo verjetno postal pri nas standard. Vse slike v knjigi so namreč pobrane iz angleške različice.

CD>BINARNA DEPONIJA



Šivalni stroj z vgrajeno prihodnostjo
Kaj naj rečem stari mami, ki je še vedno prepričana, da njena singerca nima konkurence?



Vendarle kanec resnice v oglaševanju...
Ste se kdaj vprašali, koliko zares stane softver, ki ga firme darežljivo ponujajo na novih računalnikih?

Pisma bralcev

Vaših pisem je dobesedno nešteto, kar kaže na pravilno odločitev o uvedbi takšne rubrike. Pišite nam še naprej, pazite pa, da pismo naslovite na pravo rubriko, saj dotično rubriko venomer mešate z SOS registrom.

Zdravo

Ker vidim, da je Sanja že zasedena, bi rad vprašal Josie, če bi ona hodila z menoj. Vsekakor pa bi rad pohvalil njeno znanje slovenščine in globino njenega izrazoslovja. Pozdrav Megazinu in poljub Josie

Sašo

Sašo si bo odslej z obema lepotičkama dopisoval privatno (mimogrede, Josie se je vrnila v ZDA). Sanja pa ti tokrat še enkrat (zadnjič!) odgovarja.

Le zakaj si zabrisal drugi del svoje telefonske številke, ko sem te vendar želela poklicati? Mimogrede, poslal si svoj EMŠO namesto številke bančnega računa. In še eno vprašanje: od kod ti ideja, da sem že zasedena? Kaj takšnega pa res nisem napisala. Lepo se imej.

Lep pozdrav uredništvu Megazina!

Ste najboljša računalniška revija v Sloveniji, pa čeprav je polovica črnobela. Navsezadnje ni vse v barvah. Upam, da se boste kmalu razširili in da revije ne boste preveč podražili. Rad bi tudi kupil manjkajoče številke in sicer 5, 6 in 9. Vnaprej hvala.

Andrej iz Polzele

Pohval smo vedno veseli, na barve pa tudi ne bo treba predolgo čakati. Razširili smo se že s to številko, cena pa ne da ni bistveno višja, ampak je celo ista. Manjkajoče številke pa ti je naša prijazna tajnica Maša že poslala (upamo).

Hello!

Sem vaš naročnik in me zelo zanima, koliko po izidu prejmem Megazin? Sicer mi je revija zelo všeč, še posebej pa nizka cena in obilo humorja v člankih. Prebral sem tudi, da boste razširili obseg revije. Upam, da bo to res, saj se drugi časopisi takšnih napovedi ne držijo. Vidimo se na sejmu Informatika, do takrat pa lep pozdrav.

Jernej iz Ljubljane

Če ni kakih desetmeterskih snežnih zametov, ga dobiš v dveh dneh. Kot si tudi ti verjetno opazil, smo se obljube držali in smo revijo zares razširili. Na Informatiki se pa gotovo vidimo.

Ali so Megazinove naslovnice dobre?

Tokrat vas sprašujemo, če so vam naše naslovnice všeč in, če vam niso, kako bi jih spremenili.

1) Kako bi ocenili naslovnice Megazina (od 1 do 10)?

....

2) Kaj bi spremenil, če bi sam oblikoval naslovnice?

....

....

....

Vpišite naslova iger, ki ju dobite z rešitvijo Gmhungove križanke!

1. ....

2. ....

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1. ....
2. ....
3. ....

Moj naslov:

Ime in priimek ....

Naslov ....

Tip računalnika ....

Starost ....

Nagrade: Igra Guilty za PC CD-ROM, Media Interactive Magazine za PC CD-ROM, Stereoworlds za PC CD-ROM, Fox Base+ 2.10, Microsoft OS/2 Presentation Manager Toolkit, Norton Utilities 4.5

Primož Škerl

Optični mediji

Vojna Zvezd v računalniku ali Laserji za domačo rabo

Optična tehnologija je verjetno najnovejša in najbolj prodorna tehnologija v računalniškem svetu. Brez nje bi ostale multimedijske enciklopedije in čudovite igre z dolgimi animacijami le pobožne želje, saj je šele laserska svetloba omogočila shranjevanje ogromnih količin podatkov na majhno površino. Vse skupaj se je začelo pred mnogimi leti, ko je Philips iznašel nov način zapisa zvoka, ki je po kvaliteti močno prekašal vse obstoječe – kompaktno ploščo, popularno CD. Uporabljena je bila povsem nova tehnologija: glasbo so na ploščo premera 12 cm zapisali v digitalni obliki tako, da so vanjo vtisnili mikroskopske izboklinice, ki so predstavljale ničle in enke, in jih zaradi zaščite zalili s prozorno plastiko. Tako dobljeno ploščo so potem lahko prebrali s šibkim laserskim žarkom, ki se je od gladke površine odbil na fotocelico, na izboklini pa se je razpršil, svetloba ni prišla do fotocelice. Ta je zaznala svetlobo in podatek posredovala procesorju naprave, ki je iz bitov ponovno sestavil melodijo. Biti so bili podobno kot pri gramofonskih ploščah zapisani na spirali, ki se je začela v sredini in končala na obodu plošče, njena dolžina pa je znašala približno pet kilometrov! Vse to po zaslugi laserja, brez katerega si sedaj skoraj ne moremo zamišljati življenja, to je napravica za "proizvajanje" svetlobe neke določene barve, ki je zaradi fizikalnih zakonov izredno uporabna za razliko od sončne svetlobe, ki je popolna zmešnjava različnih barv. Zaradi te lastnosti laserja so se podatki na plošči lahko zapisovali mnogo bližje en drugemu, kar je omogočilo shranitev velike količine podatkov. Zaradi fizične oblike zapisa (izbokline) pa se velike serije plošč naredijo kar s tiskanjem plastike, tako da cena ene plošče ne prekorači 150 SIT. Od uporabe CDja za glasbo do njegovega prvenca na računalnikih pa je bil samo korak. Računalniki že v osnovi delujejo digitalno, zato se je CD pogon zanje lahko celo poenostavil, zaradi bitrega dostopa do podatkov pa je bilo treba izboljšati natančnost krmilne elektronike, namen pa ga je preimenoval v CD-ROM. Nanj se da stlačiti 640 MB podatkov, s kompresijo pa še mnogo več. Pri uporabi na računalnikih pa sta se kmalu pokazali največji hibi CD-ROMa: počasnost in nezmožnost pisanja podatkov. Počasnost je bila še posledica glasbene usmerjenosti, saj je za kvalitetno predvajanje zadoščala hitrost prenosa podatkov 150 kB/s, kar pa pri 1 MB/s trdega diska ni ravno proslave vredno. Zato so se kmalu pojavili prvi pogoni, ki so CD vrteli z dvojno hitrostjo in tako dosegli prenos 300 kB/s, v zadnjem času pa se pojavljajo tudi taki s trojno (450 kB/s) in četverno (600 kB/s) hitrostjo prenosa. Druga težava je bila rešljiva po ovinku, saj na navadne CDje snemanje ni mogoče. Zato se je nekdo spomnil in v CD-ROM vgradil močnejši laser, ki bere podatke popolnoma enako kot njegovi predhodniki, povečana moč pa pride do izraza pri vstavitvi posebnega praznega CDja. Tedaj začne laser z vso močjo v ploščo vžigati luknjice, ki bodo pozneje opravljale enako vlogo kot izbokline pri natisnjenih CDjih. Vseeno pa ostane grenak priokus, tak CD se da popisati le enkrat in še to v enem "šusu", naknadno nasnemavanje in brisanje podatkov ni mogoče. Tu pa je zopet vskočila znanost in izdelala novo napravo, imenovano magnetooptični disk. Ta sicer ni združljiva s CD-ROMom in z Dublinersi, zato pa omogoča poljubno število pisanj in brisanj, vključno z nasnemavanji, po domače: vede se kot nekaj sto MB velika disketa. Delovanje je mnogo kompleksnejše od CD-ROMa, zato samo oris. Vrteča se plošča je izdelana iz posebne plastike, ki lahko spreminja polarizacijo laserske svetlobe (polarizacijo svetlobe bi lahko površno imenovali "vrtenje svetlobe okrog smeri, v katero potuje", podobno kot vijak, levo ali desno). Ena smer polarizacije pomeni 0, druga pa 1. Ta plastika pa ima še lastnost, da lahko z lasersko svetlobo nanjo vplivamo, če se nahaja v magnetnem polju. Tako jo napolnimo s podatki, po izključitvi magnetnega polja pa jo z istim laserjem lahko prebiramo.

Še bodoči trendi: na CD stisniti več kot 2,5 GB podatkov, kar zadošča za dve uri filma, daljna prihodnost pa prinaša lasersko zapisovanje v tri dimenzije, torej ne samo po plošči, temveč tudi v globino.

NE ZATISKAJTE SI OČI!
VAŠA MIŠ JE IZPOSTAVLJENA!

Ponoči, ko vaš računalnik, starši stara mama, rože, sosedove kure in župnik že spijo, in ko ste tudi vi že napol mrtvi, je vaša miš izpostavljena vsem mogočim nevšečnostim, od neznanih mogočih oblik od zgoraj do plazeče se nesnage od spodaj. Tudi steklih lisic v zadnjem času ne manjka. Da o mačkah, takšnih in drugačnih, sploh ne govorimo. Da, da, tudi za miši življenje ni več to, kar je nekoč bilo. Toda, nikoli ni tako hudo, da bi ne moglo biti še bolje. Ne odlašajte in vzemite usodo svoje miši v svoje roke! (Za začetek bodo tudi navadne škarje dovolj). Sledite navodilom in vaša miš bo na varnem. Le zakaj bi bila tipkovnica izjema?

NAVODILA ZA UPORABO

1. BERI POČASI
2. LAHKO HITREJE
3. DOBRO SI OGLEJ NACRT
4. PRIMI ŠKARJE
5. ČE TE JE STRAH ZATULI
6. SICER PA IZREŽI IN SESTAVI KAKOR VEŠ IN ZNAŠ



GAME ON! MEDIA VE — 168.000,00 Sit

- 486DX2-66
- 4MB RAM
- 1 44 MB disketnik
- 420 MB trdi disk
- VGA S3 1 MB VLB
- zvočna kartica 16 bit stereo
- zvočnika 2 X 4 W
- igralna palica
- barvni monitor 14"
- slovenska tipkovnica, miš
- MS DOS 6 2 in Windows 3 1 EE
- interaktivna navodila v slovenščini
- Power Plus centrala za upravljanje
- opcija CD-ROM 2-speed 18 000 SIT
- CD-ROM 4-speed 33 430 SIT

NA OGLED IN PREIZKUS JE 60 ZELO PRIVLAČNIH NASLOVOV ZA VAŠ CD-ROM...

KDAJ STE BILI NAZADNJE V PRAVI RAČUNALNIŠKI TRGOVINI?

Vsak računalnik Power Plus ima: preverjeno združljivost z Microsoft programsko opremo, originalno opremo MS Windows in MS DOS, pripravljeno za delo, avtomatizirano opremljanje in testiranje delovanja, interaktivna navodila v slovenščini v Windows okolju, centralni program za upravljanje z računalnikom

POWER PLUS
PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574
Sevnica, hotel Ajdovec 0608 82 556
Maribor, Mlinska 22, 062 226 397
Kranj, Huje 23a, 064 331 022